50†

à Etienne Arago,

Hommage affectueux de l'auteur

L. Becq de Fouquières

LES JEUX

# DES ANCIENS

ARRAS, TYP. SCHOUTHEER, RUE DES TROIS-VISAGES.

# LES JEUX
# DES ANCIENS

LEUR DESCRIPTION
LEUR ORIGINE, LEURS RAPPORTS AVEC LA RELIGION
L'HISTOIRE, LES ARTS ET LES MŒURS

PAR

L. BECQ DE FOUQUIÈRES

Ouvrage accompagné de gravures sur bois d'après l'antique, dessinées et gravées par M. Léon le Maire



PARIS
C. REINWALD, LIBRAIRE-ÉDITEUR
Rue des Saints-Pères, 15.
1869

L'antiquité, mieux connue depuis les travaux des Winckelmann, des Ottfried Muller, des Mommsen, des Grote, a su de nos jours attirer et intéresser à elle jusqu'à ceux que leurs occupations, sinon leur goût, semblent le plus éloigner des lettres grecques et latines. Notre génération, non plus seulement mûe par un vain désir d'érudition, mais par un sentiment rétrospectif de confraternité humaine, accueille avec un bienveillant empressement tous les ouvrages qui s'efforcent de lui peindre sous un jour plus vif et surtout plus vrai les hommes et les choses du passé. Aussi, après les grands travaux sur l'histoire, les religions et la constitution des peuples anciens, après les publications archéologiques, fruits de lointaines explorations, nous avons cru qu'il y avait place pour des études plus intimes. Or, parmi tant d'autres qui pouvaient nous séduire, celle qui fait l'objet du livre que nous présentons aujourd'hui au public, en même temps qu'elle nous offrait l'occasion de résoudre plusieurs problèmes archéologiques importants et d'éclaircir un grand nombre de passages d'auteurs grecs et latins regardés jusqu'ici comme obscurs, nous a paru la plus propre, par sa nature, à faire mieux con-

naître le caractère et les mœurs des anciens. En effet, c'est au sein même de leur vie privée qu'elle nous transportera ; et ce ne sont pas seulement les enfants, les jeunes filles et les femmes que nous contemplerons dans toute la grâce et dans toute l'ardeur de leurs jeux, ce sont encore les hommes de tout âge que nous surprendrons dans les loisirs que leur laissent les événements et la vie publique et où l'histoire ne peut toujours les suivre.

Prenant l'enfant à son berceau, au milieu de ses hochets, nous le verrons, abandonnant ses premiers jouets, chercher dans ses jeux un aliment à son adresse et à sa force naissante. A mesure qu'il grandira, nous le suivrons au gymnase et dans les palestres ; homme fait, nous l'accompagnerons au théâtre, où de joyeux divertissements succèdent aux chœurs de Bacchus ; nous nous reposerons avec lui à l'ombre des portiques, mêlant le hasard des dés et des osselets aux agitations de la politique ; et nous asseyant à la table, où ses hôtes luttent de savoir et d'esprit, nous jetterons avec lui la coupe prophétique en l'honneur de la belle Aphrodite.

Rencontrant l'homme antique dans toutes les conditions, simple bourgeois d'Athènes ou de Rome, marchand, homme de guerre, orateur, philosophe ou poëte, ainsi qu'à tous les degrés de la hiérarchie sociale, depuis le plus humble jusqu'au rang suprême où siègent les Césars, les héros et les dieux, nous pourrons l'étudier à loisir ; nous le verrons tel qu'il fut tour à tour, selon les temps et selon les lieux, avec ses instincts bons ou mauvais, son héroïsme parfois théâtral,

son désir de briller, son intuition du beau et du vrai dans les arts, livré à tous les caprices et à toutes les modes du moment, grave ou moqueur, superstitieux ou sceptique, esclave de toutes les passions, ambitieux, voluptueux ou joueur effrené.

Nous avons, ainsi qu'on peut en juger, sensiblement élargi l'horizon qu'ont parcouru de leurs regards ceux qui avant nous ont traité ce même sujet. C'est que, si l'on veut nous permettre de nous servir de termes trop ambitieux sans doute, nous nous sommes constamment placé, non-seulement au point de vue de l'archéologue, mais encore à celui de l'historien et du moraliste. Nous n'avons pas borné notre tâche à citer des textes et à les cataloguer; nous les avons comparés entre eux, nous en avons cherché l'esprit, et interrogeant la religion et l'histoire tour à tour, nous avons remonté jusqu'aux origines mêmes, chaque fois du moins que nous l'avons pu sans trop choquer la vraisemblance.

Tel jeu n'est qu'une image symbolique des révolutions des astres; tel autre n'est que la représentation enfantine des conflits sanglants qui divisent les hommes. Celui-ci n'est qu'un écho affaibli du désespoir de tout un peuple ; celui-là nous reproduit dans ses phases diverses les rouages juridiques de l'Athènes de Péricles. Dans ce jeu perce l'austérité dorienne ; cet autre est empreint d'une élégance toute ionienne. Celui-ci se ressent de tous les raffinements de la dépravation sicilienne, tandis que celui-là trahit l'humeur stoïque du romain de la république. Et, comme pour illustrer un sujet si vaste et si

complexe, le temps heureusement nous a conservé des statues, des bas-reliefs, des peintures. des vases, des camées, monuments précieux qu'à chaque instant nous avons consultés, qui souvent nous ont aidé à éclaircir des textes obscurs et dont nous avons pris plaisir à mettre les plus intéressants sous les yeux des lecteurs.

Les anciens eux-mêmes, qui ont écrit et disserté sur tout, n'avaient pasdû négliger le sujet qui nous occupe aujourd'hui. Plusieurs auteurs avaient sans doute composé des traités généraux et spéciaux. Le temps malheureusement nous a dérobé leurs noms et jusqu'aux titres de leurs œuvres. Nous ne pouvons guère citer que le *Traité sur le Jeu de balle* de Timocrate, de Lacédémone, mentionné par Athénée, dans le livre premier du *Banquet des savants*. Nous ne devons pas compter en effet l'ouvrage licencieux, intitulé *les Jeux*, que, selon le témoignage d'Athénée, dans son septième livre, les uns attribuaient à Mnaséas de Locres, les autres à une femme de Lesbos, du nom de Salpée ; et l'ouvrage de Cléarque sur les Griphes, auquel Athénée a fait tant d'emprunts, a trait plus spécialement aux jeux d'esprit. Si nous avions tous les traités qui ont dû être écrits par les auteurs grecs, nous posséderions sans doute du même coup de nombreux fragments de la comédie de Cratès, intitulée *les Jeux* et des comédies d'Alexis, d'Amphis, d'Antiphane et d'Eubule, qui portaient le titre de *Joueurs de dés*.

Parmi les auteurs latins, non moins maltraités par les siècles, Claude, c'est Suétone qui nous l'apprend, avait composé un ou-

vrage sur les jeux de hasard ; et l'historien des Césars lui-même, au dire de Suidas, avait écrit un traité sur les jeux des Grecs, dont surtout ici nous devons déplorer la perte. Ovide enfin, dans la première élégie du second livre *des Tristes,* a mentionné des ouvrages sur les dés, sur le jeu des douze lignes, sur les latroncules, sur la mérelle, sur le jeu de balle et sur le cerceau. De toutes ces œuvres perdues, il ne reste que ce que les scholiastes et les lexicographes leur ont sans doute emprunté sans les nommer.

Un grand nombre de savants modernes se sont laissés attirer vers ce sujet, si rempli de lacunes et d'obscurités. Les traités de Meursius et de Bulengerus sur les jeux des Grecs, ceux de Souterius, de Senftleb, de Calcagninus sur les jeux de hazard ont été réunis dans le septième volume du vaste recueil des antiquités grecques, composé sous la direction de Gronovius. A ces travaux d'ensemble il faut joindre la dissertation de de Paw sur le jeu des douze lignes, celle de G. E. Bekker sur le cottabe, le mémoire de Burette sur la sphéristique des anciens, le savant traité de Hyde sur les jeux orientaux, le livre de Ficoroni sur les osselets. Tous ces ouvrages d'ailleurs et d'autres moins importants se trouvent mentionnés dans une bibliographie spéciale, publiée à la fin du siècle dernier (*Bibliotheca lusoria,* auctore H. J. Clodio, Lipsiæ, 1761, in-8). Il faut y ajouter l'ouvrage anglais de Christie sur la pettie et il convient de citer encore les savantes notes de Saumaise dans son édition des écrivains de l'Histoire auguste, de Jacobs dans l'anthologie grecque, et de Wens-

dorff dans sa collection des petits poëtes latins, enfin, les recherches plus récentes, mais en petit nombre, de M. Rossignol.

Après Meursius, qui le premier a entrepris un ouvrage sur les jeux des anciens, ceux qui ont jeté le plus de lumière sur quelques points obscurs sont certainement Hyde, Christie et Wensdorff.

Il serait trop long d'énumérer ici les erreurs des uns, les rectifications et les heureuses hypothèses des autres. Il nous suffira, pour montrer combien peu était avancée la question depuis près de deux siècles, de dire quelles lacunes nous avons comblées et ce que renferme de nouveau le livre que nous offrons aujourd'hui au public.

Nous avons déjà parlé du point de vue général, auquel nous avons cru devoir constamment nous placer ; nous n'y reviendrons pas et nous ne nous appesantirons pas non plus sur les aperçus nouveaux qui, presque à chaque page, éclairent, nous l'espérons du moins, l'origine, la marche ou le but d'un grand nombre de jeux.

Pour n'insister que sur les points principaux, nous dirons que le chapitre I, sur les jouets, quoique rempli de détails connus est nouveau dans son ensemble ; nous ferons la même observation relativement au suivant, consacré aux jeux des jeunes filles. Dans le chapitre VII, nous avons parlé du rôle des animaux dans les jeux des enfants, et nous y avons décrit plus amplement qu'ils ne l'avaient jamais été, les combats de coqs et de cailles, si célèbres dans l'antiquité. Dans

le chapitre IX, nons avons dû compléter sur un très-grand nombre de points la dissertation de Burette sur la sphéristique des anciens. Le suivant contient une histoire et une description du cottabe, qu'on chercherait, je crois, vainement ailleurs.

Quant à la seconde partie de l'onvrage, qni concerne les jeux de hasard et de combinaisons, nous pouvons dire qu'elle est entièrement nouvelle ; c'était d'ailleurs celle qui présentait le plus de difficultés, et on pourra juger ce qu'il nous a fallu souvent de patientes recherches pour forcer à la clarté plus d'un texte réputé obscur. Nous y avons développé une théorie des osselets entièrement différente de celles qu'on avait présentées jusqu'à ce jour, et nous avons été assez heurenx pour expliquer une célèbre et importante épigramme d'Agathias, restée jnsqu'ici sans solution, de laquelle se déduisent avec précision les règles principales du jeu des douze lignes. Enfin le chapitre XIX et dernier offre une restitution complète du jeu romain dont il est si souvent parlé dans les écrivains du siècle d'Auguste, sous le nom de jeu des latroncules, et qui jusqu'alors avait défié les investigations les plus attentives.

Il nous reste un dernier mot à dire sur la composition matérielle de ce livre. Tout en groupant les jeux suivant leur genre, nous avons suivi autant que possible dans leur exposition un ordre naturel, commençant par les jouets, étudiant ensuite les jeux destinés à développer l'intelligence, la force et l'adresse des enfants, puis passant à ceux où s'exercent les

hommes et terminant par les jeux de hasard et de combinaisons. Nous avons indiqué exactement les passages des nombreux auteurs que nous avons dû citer ; et ce soin était d'autant plus nécessaire que nous avons cru devoir donner partout sans exception, au lieu du texte lui-même, la traduction du passage cité. Les lecteurs que pourraient effrayer au premier abord les mots grecs et latins, dont cet ouvrage est parsemé, n'auront qu'à passer du regard les parenthèses qui les renferment, sans craindre que le récit perde de sa clarté ; et nous les prions de vouloir bien seulement les considérer comme des témoins irrécusables de l'exactitude scrupuleuse dont, à défaut peut-être d'autre mérite, nous nous sommes fait une loi constante.

# CHAPITRE I

## DES HOCHETS, DES JOUETS ET DES POUPÉES

C'est sous de bien sombres couleurs que Lucrèce (v, 223) nous peint l'entrée de l'homme dans la vie : « L'enfant, dit-il, comme un esquif rejeté par les flots cruels, gît à terre, nu, sans langage, sans ressource en lui-même pour vivre, dès qu'à la lumière du jour la nature avec effort l'a tiré du sein de sa mère. Il fait entendre de lugubres gémissements, juste pressentiment de tant de maux qu'il devra traverser dans la vie. Ce n'est point ainsi que viennent au monde les troupeaux et les bêtes sauvages ; ils n'ont besoin ni des hochets bruyants (*crepitacula*), ni du refrain monotone et caressant d'une tendre nourrice. »

L'enfant, en effet, dès qu'il a vu le jour, semble voué à la douleur : il pleure. Mais ce n'est point toujours la douleur qui lui arrache des cris ; ce sont le plus souvent les désirs de son esprit impatient. Avant de parcourir ce monde à grands pas, il veut en quelque sorte le faire venir à lui en détail, objet par objet, avide de regarder de près, de toucher, de posséder même tout ce qu'il voit. C'est alors que le monde, se faisant petit pour cet enfant aux mains débiles et se façonnant à sa taille, se donne à lui, hommes et choses, sous forme de jouets. Et si les enfants furent de tout

temps les mêmes, leurs joujoux aussi, hochets, crécelles, jouets de toutes sortes, poupées de bois, d'argile ou de cire, se ressemblent à toutes les époques, sauf l'art qui imprime sa marque sur les plus humbles choses.

Mais les pères ? mais ces anciens qui nous apparaissent en froides statues de marbre et nous dominent de toute la hauteur de leur piédestal, étaient-ils bien différents des pères d'aujourd'hui? En présence de leurs enfants, conservaient-ils ce calme majestueux que nous leur voyons toujours et dont eux-mêmes paraient le front des dieux? Non, à bien des égards, la nature humaine n'a pas changé; et Henri IV, portant ses petits enfants sur son dos, imitait Agésilas sans le savoir peut-être.

Nous sommes encore aujourd'hui, il faut le dire, dupes des Grecs et de leurs poétiques mensonges. Nous nous flattons de connaître leur histoire et nous ne connaissons que celle de leur imagination. Quand nous croyons pénétrer dans le monde hellénique, bien souvent nous n'entrons que dans un monde de dieux et de héros, qui nous offre du premier un tableau ressemblant à la vérité, mais toujours idéalisé. D'ailleurs nous ne savons guère lire dans les œuvres antiques. Nous croyons plus que de raison aux travaux symboliques d'Hercule, et nous ne voyons dans l'Iliade que des hommes de six coudées brandissant des lances qui pèseraient à nos bras. Il ne manque pourtant pas dans le divin poëme de peintures moins héroïques mais plus humaines, de détails familiers, copiés sur la nature elle-même par le vieux barde d'Ionie. Car en voyageant il se plaisait, tout en chantant ses longs vers, à suivre d'un regard curieux les scènes intimes qui se déroulaient devant lui. Il aimait les enfants, et plus d'une fois sans doute il s'arrêta, dans les champs de Smyrne ou de Milet, devant ce ravissant tableau d'une jeune mère « écartant une mouche du front de son enfant qu'enveloppe un doux sommeil. » Dans Hector, à côté du

héros ne trouvons-nous pas le père? et sous la bouillante ardeur du guerrier, l'attendrissement ne se fait-il pas jour quand il élève dans ses bras le petit Astyanax, tout effrayé de son panache éclatant?

Si les anciens n'avaient pas toutes nos délicatesses, ils avaient toutes nos tendresses. C'est leur extérieur qui souvent nous trompe; nous les voyons drapés et en public. C'est qu'en effet, dans les arts comme dans leurs mœurs, ils étaient esclaves d'une certaine pudeur, qui excluait toute exagération de joie ou de douleur. Leur idéal était tout plastique : ils se faisaient de marbre, quand ils étaient de chair et de sang comme nous. Ces généraux, ces poètes, ces orateurs, ces philosophes, qui s'apprenaient à vivre pour apprendre à mourir, étaient des pères tendres, faibles, attendris, enfants comme ceux qu'ils berçaient; et plus d'un sans doute, au sortir de la grave Académie, s'arrêtait aux marchands de jouets d'Athènes et cachait un pantin sous son manteau qu'il drapait avec dignité.

L'Athénien passe la plus grande partie du jour sur l'Agora, le Romain au Forum: c'est là qu'est la vie publique; c'est là que se traitent les affaires générales et particulières. Mais poussez la porte de leur maison, pénétrez dans le gynécée grec ou dans le péristyle romain, et vous vous trouverez au milieu des femmes et des enfants. La maison antique, comme un nid, close de tous les côtés, ouverte à la lumière d'en haut, enferme dans ses murs toute la jeune volée qui prend ses ébats autour de la mère. Les colonnes sont peintes et les murailles couvertes d'ornements et de fresques charmantes, qui retracent à toutes ces vives imaginations les légendes des dieux et des héros, ces contes de fées des anciens temps. Tout est jouet et amusement des yeux. Au fond, souvent une fontaine de coquillages et de mosaïque ; au centre, un bassin et tout autour de petites statuettes de marbre, tout un monde

d'Amours, de colombes, de satyres et de chèvres. Voilà les jouets de la maison que l'art sculpte pour les enfants; le marbre rit à leurs yeux.

Que cette vie semble facile ! on croit y assister. Tandis que la mère travaille la laine et manie le fuseau, la nourrice promène tout autour de la maison l'enfant qu'elle berce dans ses bras. Ils sont inépuisables ses longs récits, ses contes charmants qui valent bien ceux de Perrault. Le peintre a eu soin de les retracer partout. Tandis qu'elle parle, elle montre aux yeux émerveillés de l'enfant, ici, Jupiter qui presse de ses petites mains les mamelles de la chèvre Amalthée ; là, Bacchus souriant dans son berceau, autour duquel dansent des nymphes entrelacées ; plus loin, Hercule étouffant les serpents dans ses bras enfantins; puis encore les deux frères d'Hélène brisant la coquille de l'œuf divin. Et quel rire frais et retentissant quand le jeune bambin assiste aux combats comiques des grues et des Pygmées !

Ah ! comme on aime le merveilleux à cet âge ! Trop peut-être; aussi Platon, dont la sollicitude s'étend à plaisir sur l'éducation des enfants, exige-t-il (*Rép.* II) du discernement dans le choix des fables qu'on leur raconte; il réprouve la mère qui, nourrie de fictions poétiques, les épouvante en leur faisant croire que les dieux errent pendant la nuit déguisés en voyageurs. Mais à quoi a servi aux mères la sagesse de Platon? Les jeunes filles ne rêvent plus de Jupiter, mais du Prince charmant; les jeunes garçons n'ambitionnent plus la force d'Hercule, mais ils convoitent les richesses du marquis de Carabas.

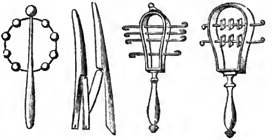
Dès que l'enfant vient au monde, c'est avec des cadeaux qu'on l'accueille dans la vie. A peine est-il déposé dans son berceau, que les amies de l'accouchée accourent désireuses de le voir, toutes apportant ce que nous pourrions appeler le don du premier regard (τὰ ὀπτήρια δῶρα). Le cinquième jour, nouveaux cadeaux à l'occa-

sion de l'initiation de l'enfant à la religion de la famille, cérémonie qui consiste à lui faire faire le tour du foyer domestique. Puis vient le jour natal, où l'on nomme l'enfant, et qu'est destiné à rappeler le don natal (γενέθλιος δόσις). C'est ainsi qu'Eschyle (*Eumén.* 7) dit que Phébé, le jour natal d'Apollon, lui donna son trône et son nom. Pendant toute la vie on fêtait cet anniversaire; et c'était avec la plus grande magnificence et par des réjouissances publiques qu'à Rome les empereurs célébraient leur jour natal. Toutefois pour le don du premier regard, on pouvait encore l'offrir longtemps après la naissance de l'enfant, alors qu'on le voyait pour la première fois. Ainsi Diane avait trois ans, au dire de Callimaque (*H. à D.* 72), lorsque Latone la conduisit à Vulcain, afin que celui-ci lui offrit « le don du premier regard ». Comme on s'en doute, beaucoup de ces petits cadeaux allaient à la mère, trait de mœurs qu'à saisi Térence ou plutôt qu'il a imité du grec, dans le *Phormion* (I, I, 12) : « Géta, dit Davus, apportera quelque présent le jour de l'accouchement, un autre le jour natal (*natalis dies*) de l'enfant, puis à toutes les initiations, et ce sera la mère qui prendra tout. »

Mais revenons au hochet. Qu'est-il dans l'antiquité? Ce qu'il est encore aujourd'hui. Destiné dans le principe à attendrir les gencives des enfants, le hochet, dès qu'on y eut ajouté un petit grelot (πλαταγώνιον), devint aussi un amusement pour l'oreille; et nous n'avons pas besoin du témoignage de Pollux (IX, 127) pour savoir que les nourrices, en produisant au moyen du hochet un petit bruit monotone et régulier, finissent par distraire les enfants et calmer leurs cris. On en a trouvé plusieurs à Pompéi. Et c'est tout en agitant ces grelots ou hochets que les nourrices fredonnaient aux enfants les chansons lentes et monotones, que les Grecs appelaient des endormeuses (καταβαυκαλήσεις), nous dit Athénée (XIV, p. 618, E), et que les Romains appelaient des nénies (*næniæ*).

C'était une sorte de complainte que, selon la remarque de Raoul Rochette (*Mon. inéd. d'ant.* p. 197, not. 4), on appelle encore aujourd'hui en Sicile la *ninna*.

La forme de tous ces petits instruments sonores pouvait être variée à l'infini, et tout ce qui fait du bruit pouvait remplacer le hochet, sinon dans son but utile : c'étaient la crécelle, les crotales et le sistre, originaire d'Egypte. Nous avons rassemblé ici quelques-uns de ces jouets enfantins : un hochet trouvé à Pompéi,



petit cercle monté sur une tige et garni de grelots ; des crotales composées de deux lames de bois ou de métal qui, réunies à un bout, battent l'une sur l'autre; et deux sistres, dont l'un ressemble à tous ceux qu'on rencontre si souvent dans les monuments de l'antiquité figurée ; dont l'autre, plus rare, est la reproduction d'un sistre du musée du Louvre. Dans chacune des deux tiges transversales sont passées trois petites feuilles métalliques carrées qui ajoutent leur bruit à celui des tiges mobiles. Ces instruments qui faisaient la joie des enfants mettaient en délire les initiés au culte de Bacchus et d'Isis. Athènes, dans ses fêtes, retentissait souvent du bruit des sonores crotales; et, à Rome, en suivant les prêtres d'Isis, la foule (Martial : *turba sistrata*) agitait les sistres sacrés.

Mais parmi tous ces petits jouets sonores, il en est un sur lequel nous devons nous arrêter. On rencontre parfois dans les collections d'antiquités (De Witte, *Cat. Durand*, n° 1381), de petits vases d'argile qui résonnent comme un grelot, quand on les agite, par le moyen d'une petite boule de métal qui se meut dans une cavité ménagée dans les flancs du vase. Celui du cabinet Durand que nous avons cité a été publié par Raoul Rochette (*Monum. inéd. d'ant.* pp. 155, 197), qui a très-justement rapproché le bruit sonore que produit ce petit vase d'une expression jusqu'ici inexpliquée, qu'on rencontre dans un passage du poète comique Eubulus conservé par Athénée (xi, p. 471, D). Cet Eubulus, avait donné à un vase semblable l'épithète de *retentissant-du-bruit-d'un-caillou-qui-se-meut-autour* (ψηφοπεριβομβητρίαν), qui rend très-bien le genre de bruit de ce petit vase-grelot.

Ce vase, en forme de gourde plate, est orné sur une de ses faces de la figure d'Oreste, qui dans l'antiquité partageait avec d'autres plus connues sous ce rapport, telles que la Gorgone, le privilége d'effrayer les enfants (Bruggemann, *de terriculis puerorum*). Il y avait au reste des jouets semblables qui n'avoient pas la forme de vases, mais celle d'un petit animal, d'un canard (*De Witte, cat. Beugnot*, n° 105) ou d'un petit cochon (De Witte, *cat. Beugnot*, n° 223). Ceux en forme de petits cochons portaient très-souvent des enfants couchés sur leur dos (De Witte, *Cat. Durand*, n°s 1660, 1661), et dans ce cas ils avaient un caractère à la fois symbolique et religieux. C'étaient sans doute de petits *ex-voto* qu'on consacrait en mémoire de la guérison d'un enfant ou pour éloigner de lui la maladie. Ils servaient naturellement aussi de jouets aux enfants et rappelaient l'usage spartiate très-antique, selon le témoignage d'Athénée (iv, p. 139, A), de sacrifier de petits cochons de lait, aux Tithénides, autrement dit à la fête des nourrices, pour la conservation des enfants.

Mais, dans les maisons antiques, tout, jusqu'aux moindres objets, jusqu'aux gonds de la porte, était sous la protection d'une divinité. Ne serait-il pas étonnant que la première enfance n'eut pas eu ses rites particuliers et que les hochets eussent été privés de divinités tutélaires? A quel dieu étaient-ils consacrés? Les écrivains ne nous le disant pas, il faut conjecturer et deviner d'après quelques traits épars çà et là. On connait l'anecdote que raconte Vitruve (IV) au sujet de l'invention du chapiteau corinthien : « Une jeune vierge de Corinthe, déjà mûre pour le mariage, tomba malade et mourut. On lui donna la sépulture et sa nourrice, rassemblant les jouets qui pendant sa vie avaient fait sa joie, les mit dans une corbeille qu'elle porta sur sa tombe. Elle la plaça au sommet et la couvrit d'une tuile, afin que les jouets ne s'altérassent pas trop vite au grand air. La corbeille par hasard se trouva placée sur une racine d'acanthe. Le printemps venu, les pousses et les feuilles, gênées dans leur développement par le poids de la tuile, furent obligées de croître en suivant les flancs de la corbeille; et arrivées aux angles de la tuile, elles se recourbèrent et formèrent des volutes. Le sculpteur Callimaque, passant près de cette tombe remarqua la corbeille et la gracieuse disposition des feuilles. Séduit par cette forme nouvelle, il l'adopta dans l'ornementation des colonnes qu'il construisit à Corinthe. »

Il me semble que dans cette anecdote, la mention de la corbeille est de nature à frapper l'attention. Comme nous le verrons plus loin, les jeunes garçons et les jeunes filles, arrivés à un certain âge et dans certaines circonstances, consacraient leurs jouets à telle ou telle divinité. La nourrice, dans le récit de Vitruve, vient consacrer ceux de sa jeune maîtresse aux dieux infernaux; mais auparavant ces joujoux étaient sous la protection de quelqu'autre divinité; et la corbeille dans laquelle la nourrice les enferme pourrait bien figurer ici comme pour rappeler une autre corbeille,

premier sanctuaire des jouets de l'enfant, et emblême elle-même du berceau.

Ne pourrait-on donc pas supposer que dès que l'enfant était venu au monde, dès qu'on remettait entre ses mains ses premiers hochets, on les rassemblait dans une corbeille pour les consacrer à Bacchus? La corbeille mystique, qu'on portait dans les processions, n'aurait pas été ainsi seulement l'objet d'un culte public, mais encore l'objet d'un culte privé au foyer de la famille. C'est donc dans la légende de Bacchus qu'il faudrait chercher l'origine de ce culte domestique. Or l'Homère du fils de Sémélé, Nonnus de Panopolis, dans ses *Dionysiaques* (IX, 116), nous raconte que Mystis, qui avec Ino prit soin de l'enfance du dieu, « la première inventa le tambour (ῥόπτρον), fit résonner pour Bacchus un hochet (ἐπεπλατάγησε), le double airain des retentissantes cymbales,... et la première imagina le rit de la corbeille mystique pleine des jouets (παίγνια) du jeune Bacchus. » C'était cette corbeille, berceau mystique de Bacchus, qu'à Athènes on portait en procession, pendant les fêtes d'Eleusis, et qui, selon le témoignage de Clément d'Alexandrie (*Adm. ad Gent.* p. 9, C), contenait les jouets de l'enfant divin, une sphère, des osselets et un trochus. Il y a là, il me semble, une indication qu'il était précieux de recueillir. D'autres considérations d'ailleurs vont nous ramener à cette corbeille.

On n'a besoin que de parcourir Aristophane, les fragments qui nous restent des poètes comiques de la Grèce et le théâtre de Plaute et de Térence, pour s'apercevoir qu'à cette époque, où la famille était constituée sur une base toute différente de la famille moderne, et pour des raisons qui ne pourraient trouver ici leur développement, les expositions d'enfant, et par suite les reconnaissances, étaient beaucoup plus fréquentes et formaient le nœud du plus grand nombre des comédies. Or, quand on exposait un enfant, on avait soin, soit de lui imprimer une marque sur le

corps, soit de suspendre à son cou de petits objets de reconnaissance (γνωρίσματα, *crepundia*), qui plus tard pussent le faire reconnaître, et qui consistaient presque toujours en petits jouets de toutes sortes. Parmi les monuments de l'antiquité, conservés à Rome dans le musée Pio-Clemente, il existe un buste d'enfant



qui porte un collier en sautoir où pendent un certain nombre de petits objets tels qu'une petite lune, une hache, un seau, une fleur, une épée, une main, un dauphin, etc.

Mais parfois au lieu de suspendre au cou de l'enfant ces signes de reconnaissance; on les enfermait dans la corbeille (*cistella*) dont nous avons parlée, et on plaçait la corbeille à côté de l'enfant exposé. Celui-ci se trouvait ainsi sous la protection de Bacchus, au sort duquel on assimilait le sien, espérant qu'on le recueillerait et qu'on prendrait soin de son enfance, comme les nymphes avaient pris soin de celle du jeune dieu. Cette cassette et ces objets pouvaient servir plus tard à la reconnaissance des enfants; et ce qui nous fait penser que nous conjecturons bien quand au rit de la corbeille, c'est que les ravisseurs d'enfants, pirates, prostitueurs ou autres, quand ils s'emparaient d'un enfant sans parents, en possession seulement de ces signes de reconnaissance, se gardaient bien d'anéantir ces objets, ce qui cependant leur aurait assuré la possession de l'enfant. En cela ils étaient do-

minés par la crainte des dieux et des punitions réservées aux sacriléges.

C'est cette situation qui fait le nœud d'une comédie de Plaute, intitulée *le Cordage*. Un certain Labrax s'est emparé d'une jeune fille nommée Palæstra. Celle-ci a en sa possession une petite corbeille (*cistella*), où sont les objets qui doivent servir à retrouver ses parents. Labrax s'est bien gardé, ce qui lui eut été facile, de l'anéantir; il la détient et l'a enfermée dans sa valise. Il fait naufrage. Un bon vieillard, appelé Dæmones, recueille Palæstra; or il se trouve que ce Dæmones est son père. Son esclave par un bien heureux hasard a repêché la valise de Labrax. Ne devinez-vous pas la scène? Dæmones : « Est-ce bien là ta corbeille? » Palæstra : « C'est elle! O mes parents, ici je vous tiens enfermés; là, est toute ma fortune et l'espérance que j'ai fondée de vous reconnaître. » Dæm. : « Eloigne-toi, mon enfant, nomme et décris-moi tout ce qu'elle contient. Par Hercule, si tu commets quelque erreur, qu'ensuite tu cherches à rectifier, tout ce que tu pourras dire et rien sera la même chose... Parle. » Pal. : Il y a des jouets (*crepundia*). » Dæm. : « Oui, je les vois... Décris-les, et mets de l'ordre dans tes réponses. » Pal. : « D'abord, il y a une petite épée en or, sur laquelle des lettres sont gravées. » Dæm. : « Dis alors ce qu'il y a de gravé sur cette petite épée? » Pal. : « Le nom de mon père. Ensuite il y a une petite hachette à deux tranchants, en or comme l'épée, et sur laquelle est gravé le nom de ma mère. » Dæm. : « Attends. Dis-moi le nom de ton père qui est sur l'épée. » Pal. : « Dæmones. » Dæm. : « Dieux immortels! ô espoir!... Hâte-toi, je t'en prie, de continuer... Quel est le nom de ta mère sur la hachette? » Pal. : « Dædalis. » Dæm. : « O dieux, vous voulez mon salut. » Pal. : « Ensuite il y a une petite faucille d'argent, deux mains jointes et une petite laie. Enfin une bulle d'or que mon père m'a donnée à l'anniversaire de

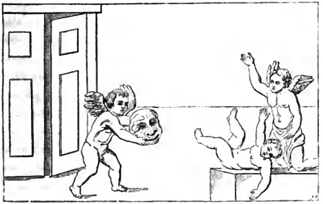
ma naissance. » DÆM. : Ah ! c'est-elle ! me contenir sans la prendre dans mes bras, je ne puis. Ma fille, salut : c'est moi qui suis ton père. »

Cette scène très-détaillée me dispense d'en citer d'autres du même genre. Je crois toutefois qu'on aurait tort de supposer que tous les jouets indistinctement eussent pû être employés au même usage. Ceux qui sont indiqués dans Plaute sont à peu de chose près les mêmes que ceux que l'on voit au cou du buste du musée *Pio-Clemente*. Ce sont de petits jouets, de petits bijoux parlants ; ils avaient une signification et devaient sans doute servir, dans la pensée des parents, à conjurer le sort en maintes circonstances. On fabrique encore aujourd'hui en Italie de ces petits objets que les jeunes filles portent en bagues ou en pendants d'oreilles.

On le voit, à peine l'enfant est-il né que ses hochets sont consacrés. Ses premiers joujoux sont en quelque sorte des talismans et des amulettes. Dès qu'il ouvre les yeux, la religion s'en empare, et, bientôt admis au culte du foyer, on le rive, comme un nouveau chaînon, à la chaîne non interrompue des ancêtres, dont le premier est toujours un dieu. Pour l'enfant commence alors l'initiation au culte des morts ; la nourrice en est l'instrument le plus aveugle mais le plus terrible. C'est elle qui jusque dans les jeux de l'enfant et pour la faute la plus légère apportera l'effroi et la terreur superstitieuse. Et c'est l'ancêtre, le dieu de l'antique foyer, qui devient le rabat-joie, le croquemitaine, le revenant, le loup-garou. Comme un acteur sur la scène, le visage couvert du masque qui enfle sa voix, la nourrice se mettait devant la figure un masque épouvantail (μορμολύκειον, *mania*) et se dressait devant l'enfant, évoquant ainsi les Mânes sous ces traits difformes et affreux.

Aux époques lointaines où toute la religion était enfermée au cercle de la famille, ayant deux sanctuaires, le tombeau et le

foyer, l'enfant grandissait ainsi avec la crainte de l'ancêtre. Le masque était véritablement l'aïeul, le dieu, sortant de son tombeau pour le gourmander. A Athènes, on n'en était certes plus à ce culte primitif; tout en conservant une multitude d'usages qui témoignent des premières croyances le culte s'était singulièrement modifié en se compliquant, et ces masques ne laissaient sans doute plus à l'enfant devenu grand qu'un souvenir de frayeur enfantine. A Rome, vers la fin de la république, on pratiquait encore l'ancien culte, mais on n'y croyait plus. C'est évidemment d'une époque mêlée de superstition et de scepticisme que doit dater la représentation d'une de ces scènes trouvée à Resina et que nous reproduisons. Ici ce n'est plus la nourrice qui effraye l'enfant; ce sont des enfants qui jouent entre eux sous les traits



de Génies et dont l'un cherche à faire peur à ses camarades en s'affublant d'un masque. Les enfants ne sont peut-être pas très-rassurés, mais enfin un pas est fait, le masque a singulièrement perdu de sa valeur comme épouvantail le jour où l'enfant luimême y a porté la main. Il existe une charmante scène antique gravée sur une cornaline, qu'on a reproduite plusieurs fois,

entr'autres Rossi (*Gemm. ant. fig.* tom. III, pl. 21) et Agostini (*Gemm. ant.* pars I, pl. 127) : c'est un Amour qui s'appuie sur un baton et porte sur la tête un masque de vieillard. A travers la bouche entr'ouverte du masque on aperçoit la tête malicieuse de l'enfant. Mais au théâtre, mais dans les processions, le masque conserva longtemps encore le privilége d'effrayer les enfants. C'était la Gorgone, aux cheveux hérissés, à la langue pendante; c'était le Manducus, masque blême, à la bouche béante, aux dents blanches à la vue duquel, dit Juvénal (III, 175), le nourrisson se rejette en frémissant sur le sein de sa mère. Mais ces masques, toujours plus grands que nature, ne devenaient des jouets que par circonstance, lorsque l'un d'eux tombait entre les mains d'un enfant. Il nous suffit donc d'en avoir dit quelques mots.

Les joujoux, on peut le conjecturer, étaient nombreux chez les anciens; et comme toujours, comme partout, plus l'enfant était riche plus il en était comblé, par le père, par les parents, surtout par les amis. Mais le meilleur ami de l'enfant, c'est le parasite. Au moyen de petites bagatelles qu'il distribue aux enfants, il paye les dîners qu'il reçoit des parents. Théophraste n'a pas négligé ce trait dans le caractère du parasite : « S'il est prié d'un repas (c'est La Bruyère qui traduit), il demande en entrant à celui qui l'a convié où sont les enfants, et, dès qu'ils paraissent, il se récrie sur la ressemblance qu'ils ont avec leur père : deux figues ne se ressemblent pas plus. Il les fait approcher de lui et les baise, et les ayant fait asseoir à ses côtés, il badine avec eux : à qui l'outre, la hache, etc. » O puissance de l'argent! ô écus ! comme s'écrie Juvénal (V, 141). Vous qui hantez la table des grands, si vous êtes pauvre que d'humiliations, mais si vous êtes riche comme on vous comblera. « Ta Mycale peut accoucher, déposer trois enfants à la fois dans ton sein paternel, ton hôte s'amusera de ce nid babillard. Il ordonne qu'on lui apporte une tunique verte,

une foule de petites bagatelles et l'as que ne manque pas de lui demander l'enfant parasite chaque fois qu'il vient à sa table. » Cette petite tunique dont parle Juvénal rappelle un des joujoux qu'eut Aurélien dans son bas âge, et duquel on ne manqua pas de tirer un présage, au rapport de son historien Vopiscus (*Aur.* IV). Sa mère, disait-on, était une prêtresse du Soleil. L'empereur ayant offert un petit manteau de pourpre au Soleil, la prêtresse en fit un jouet pour son fils.

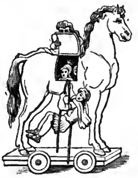
Puisque l'histoire nous a conservé la mémoire des joujoux d'un empereur, il serait étonnant que les poètes n'eussent pas songé à nous décrire quelque joujou des dieux enfants. Dans un passage d'Apollonius, dont nous reparlerons à propos du jeu de pair ou impair, se trouve décrit (III, 131) un jouet que Vénus promet à l'Amour si celui-ci consent à lui prêter son ministère : « Je te donnerai, lui dit la déesse, le jouet (ἄθυρμα) charmant de Jupiter, celui que lui fit sa nourrice Adrastée pour l'amuser dans l'antre du mont Ida. C'est une boule (σφαῖρα) facile à lancer, formée de cercles d'or qui se replient et tournent autour les uns des autres sans qu'on en aperçoive les soudures. Entre eux serpente un lierre verdoyant. Si de tes mains tu la lances, comme un astre elle tracera dans les airs un sillon de flamme. » Spanheim a cru reconnaître ce joujou sur une médaille de Trajan frappée en Crète ; et un camée du musée de Cortone (pl. 28) a paru rappeler le même sujet.

On pourrait facilement imaginer quels pouvaient être les joujoux dans l'antiquité. Tout d'abord sert de jouets aux enfants. Ils tournent et retournent dans leurs petites mains le moindre objet qu'ils rencontrent. Celui-ci fait l'homme, selon la remarque de Plutarque, en chaussant les souliers de son grand père. Celui-là court partout, autour des meubles, s'emparant de tout ce qui est à sa portée. Et les Grecs se plaisaient à saisir dans leurs côtés charmants les poses, les gestes de l'enfance. Artistes, ils ne

négligeaient pas la grâce naïve du premier âge et ne dédaignaient pas de représenter les scènes enfantines. Telle est cette peinture d'un vase rapporté de Grèce par Brönstedt (I, pl. 34, p. 129) ; un enfant joue à terre, avec un objet qui semble être un fruit.



Pour ne parler que des joujoux qui devaient avoir une physionomie particulière, on ne se tromperait pas, j'en suis certain, en avançant qu'on donnait aux enfants des cornes d'Amalthée, des



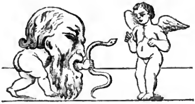
boîtes à surprise ou boîtes de Pandore et que s'ils ne connaissaient pas l'arche de Noë, ils avaient du moins le cheval de Troie,

des flancs duquel devait sortir, Ulysse en tête, une vaillante cohorte de soldats de bois. La figure que l'on voit ici, et qui est extraite du Virgile du Vatican, est le véritable cheval de Troie, tel que le composaient les artistes; mais il ressemble à s'y méprendre à un jouet et c'est à ce titre que j'ai cru devoir en donner la représentation.

Athénée (VIII, p. 360, C) nous a conservé une chanson dont le début surtout est charmant : « Elle vient, elle vient l'hirondelle, cette messagère des belles saisons et des belles années, blanche sur le ventre et noire sur le dos, etc. » C'étaient, nous dit-il, de jeunes enfants qui tous les ans à Rhodes, pendant le mois de Boédromion allaient quêtant de porte en porte, en chantant la chanson de l'hirondelle. Or il paraît qu'aujourd'hui en Grèce, le jour de la Saint-Basile les enfants d'Athénes courent de porte en porte en criant : l'hirondelle, l'hirondelle (χελιδὼν, χελιδών), et en faisant tourner un morceau de bois façonné grossièrement en forme d'hirondelle. Cette hirondelle tourne rapidement au moyen d'une ficelle s'enroulant et se déroulant autour d'une petite baguette que l'enfant tient à la main. L'auteur anonyme du *Magasin Pittoresque*, auquel nous empruntons cet usage curieux de la Grèce moderne, a rappelé ingénieusement deux passages, l'un de Froissart, l'autre de Rabelais où il est parlé de petits moulinets qu'à l'automne les enfants construisent au moyen d'une noix. Ajoutons comme dernière remarque que si c'est à la Saint-Basile que chez les grecs modernes se célèbre la fête de l'hirondelle, il faut nécessairement qu'Athénée ait commis une erreur en donnant comme date de la fête antique le mois de Boédromion qui était un mois d'été, correspondant à peu près à la fin de septembre.

Parmi les joujoux antiques, nous devons signaler les serpents, faits de bois, de cuir ou d'étoffe, et qui étaient peut-être articulés comme le sont ceux qui aujourd'hui nous amusent encore. Il est

clair, comme l'a remarqué Bœttiger, dans ses *Furies*, que les anciens, soit dans les initiations, soit dans les représentations théâtrales n'ont pas toujours dû se servir de serpents vivants bien qu'apprivoisés. Vossius et Muret avaient d'ailleurs émis la même opinion avant Bœttiger, qui cite un vase de la première collection Hamilton (Ed. de Paris, tom. IV, pl. XLIV), sur lequel on voit une femme, consacrée au culte de Bacchus, qui tient à la main un serpent artificiel. Si donc tout porte à croire que les initiés et les acteurs ne se servaient pas toujours de véritables serpents, à plus forte raison devons-nous penser qu'il en était de même des enfants. Nous avons extrait d'un bas-relief, publié par Venuti, dans le *Recueil des Monuments de la villa Mattei* (tom. III, pl. XLVII), ce petit groupe de deux enfants. L'un s'est emparé



d'un grand masque de théâtre, et s'y cache presque en entier ; il a passé malicieusement son bras à travers la bouche ouverte du masque et fait mouvoir un serpent artificiel aux yeux effrayés de son camarade qui n'ose bouger.

Peut-être pourrait-on considérer les joujoux sous un certain côté artistique et plastique. Plutarque a remarqué avec beaucoup de sens, dans ses *Propos de Table* (V, I, 2), qu'un enfant préférera toujours, à un morceau de pain, un petit chien ou un petit bœuf fait de mie de pain, et, à un bloc d'argent, un petit animal ou une coupe. D'après ce que nous avons déjà dit des maisons antiques, on conçoit que les anciens, dès l'âge le plus tendre, élevés

au milieu de ces marbres et de ces bronzes, de ces mille objets d'usage journalier si savamment travaillés et d'une forme toujours exquise, aient dû se former le goût plus vite et surtout plus sûrement que nous ne le pouvons de nos jours. Quelle plus charmante occupation pour un enfant que de copier tout ce qu'il a devant les yeux.

Lucien a comparé très-justement les mille changements de la nature sous la main de l'ouvrier céleste à cet amusement enfantin. « C'est ainsi, dit-il (*Alcyon*, 4), que chez nous les petits enfants, lorsqu'ils s'amusent à modeler, pétrissent et donnent successivement mille formes diverses à un morceau de cire ou d'argile. » En parlant ainsi Lucien se souvenait de ses premières inclinations. C'est dans *le Songe*, qu'il nous raconte ses premières années et nous fait assister à un conseil de famille, assemblé pour délibérer sur ce qu'il convenait de faire de lui. Son père, qui avait étudié ses aptitudes, résolut la question en le confiant à un de ses oncles qui était statuaire : « En effet, nous dit il, souvent, quand je venais de quitter mes maîtres, je prenais un morceau de cire que je modelais, faisant ainsi des bœufs, des chevaux, par Jupiter ! jusqu'à des hommes, et cela fort convenablement selon ce qu'en jugeait mon père. Même cet amusement m'avait attiré parfois quelques soufflets de mes maîtres. » On sait à quoi aboutît chez Lucien cette première inclination; si elle était trompeuse, elle dénotait cependant de l'observation, et c'était là, en effet, le côté saillant de son esprit. D'ailleurs le peintre, le sculpteur, l'écrivain s'ingénient, quoique diversement, à reproduire les traits de l'humanité et chacun d'eux, dans ses commencements, peut faire preuve d'une aptitude particulière également nécessaire dans ces trois arts.

Ce récit de l'enfance de Lucien rappelle une histoire plus triste que raconte Plutarque dans la vie de Dion (IX). Denys l'ancien

était méchant et soupçonneux ; son fils, au dire de Plutarque, n'avait pas un mauvais naturel, mais son père, craignant que quelqu'un ne jetât de bons germes dans cette jeune âme qu'il façonnait au mal, l'enfermait afin qu'il ne pût communiquer avec personne. L'enfant, pour tromper les ennuis de la solitude, et sans doute par une pente naturelle vers le travail, s'amusait à fabriquer de petits objets en bois, tels que des chars, des lampes, des siéges et des tables. Une meilleure éducation eut peut-être fait du fils de Denys un prince équitable et généreux.

Ces deux anecdotes suffisent à témoigner du goût naturel qui entraînait de bonne heure les anciens vers l'étude des arts plastiques. Seulement après les belles époques de l'art, le goût se tourna vers les choses extraordinaires plus que vers les choses vraiment belles ; et l'on peut croire que les anciens étaient arrivés à une très-grande habileté dans la fabrication des jouets en cire, en argile, en bois, en ivoire, en voyant à quelles merveilles s'ingéniaient des artistes de talent. Pline nous a conservé la mémoire de quelques-uns de ces travaux, incroyables de petitesse et de finesse. Callistrate (VII, XXI) avait fait des fourmis et d'autres animaux en ivoire, si petits que d'autres yeux que les siens, qui étaient excellents, ne pouvaient en saisir les proportions. Myrmécide fit en ivoire, et une fois en marbre (XXXVI, V), un quadrige qu'une mouche couvrait de ses ailes, et un vaisseau que cachait une abeille. Un autre artiste, nommé Théodore (XXXIV, VIII), refit le tour de force du quadrige. Ils employaient aussi la mécanique dans la fabrication de ces objets de curiosité et d'amusement. Archytas de Tarente, au rapport d'Aulu-Gelle (X, XII), à la fois philosophe et mécanicien, fit une colombe de bois qui volait. Mais une fois qu'elle s'était posée, elle ne pouvait plus s'envoler de nouveau à moins que la mécanique ne fut remontée.

Bien entendu quand l'ouvrier avait terminé un joujou, il le pei-

gnait de façon souvent à en faire un trompe-l'œil. Tel était le scorpion du roi Lysimaque. Ce prince, selon ce qu'en dit Athénée (VI, p. 246, E), s'amusait à plaisanter les parasites qu'il recevait à sa table. Un jour il s'avisa de jeter sur les habits d'un certain Bithys, sans doute fort poltron, un scorpion de bois, si bien imité que celui-ci en fut tout effrayé. Mais, pour terminer l'histoire, ce Bithys, tout peureux qu'il était, ne manquait pas d'esprit; il voulut prendre sa revanche, et s'adressant à Lysimaque qu'il savait avare: « Prince, lui dit-il, je vais t'effrayer à mon tour : donne-moi un talent. »

Les objets si merveilleusement travaillés dont nous venons de parler étaient tout au moins jouets de prince. Les enfants des simples citoyens se contentaient de jouets moins précieux, dont l'argile, la cire, le bois faisaient tous les frais. Généralement on confectionnait en petit pour les enfants tous les objets mobiliers qui servaient aux grandes personnes. On leur donnait des vases même, ainsi que le représente cette petite peinture athénienne,



publiée par M. Stackelberg (*Die gräber der Hell.* pl. XVII). Ces vases étaient peints et l'enfant tout en jouant apprenait ainsi l'histoire légendaire de la Grèce.

Quand on avait la douleur de perdre un enfant, on se plaisait à placer près de lui dans le tombeau de famille tous les objets qui avaient fait sa joie pendant sa vie. C'est là en effet qu'on a retrouvé quantité de joujoux antiques. On peut lire sur ce sujet un mémoire

très-détaillé de Raoul Rochette dans les *Mémoires de l'Académie des Inscript. et Belles-Lettres* (tome XIII); on y trouvera la nomenclature à peu près complète de tous les jouets découverts dans les tombeaux. Ce sont de petites lampes de terre, des tirelires semblables à celle-ci, tirée du *Dictionnaire des antiquités chrétiennes* (p. 347), de petits animaux, des chèvres, des chiens, des chevaux, dont nous avons joint un spécimen (*Ibid.*) à la tirelire.





En voici un autre plus curieux, qui a été publié par le prince de Biscari (*Ragionamento sopra gli... trastulli*, pl. IX): il porte



un bât et de chaque côté une amphore. Grandissez cette figure; mettez sur le cheval un paysan des environs de Catane et vous aurez devant les yeux un cultivateur antique allant vendre à la ville ou l'huile ou le vin récoltés sur les flancs de l'Etna. C'étaient parfois encore de petites clochettes qu'on pendait en collier, comme

on peut en voir deux spécimens dans l'ouvrage de Boldetti (p. 496). Sans doute ces mille objets dont nous n'énumérons qu'une faible partie étaient bien simples comparés à nos brillants joujoux; mais le petit Romain n'y perdait pas : il se rattrapait sur la quantité.

A Athènes, où l'on ne chômait guère de fêtes, il ne manquait pas d'occasion de se faire réciproquement des cadeaux ; car outre les fêtes publiques, chaque famille avait ses fêtes particulières et ses anniversaires. A Rome il en était de même et à certains jours il se faisait un débit considérable de jouets, ce qui explique le grand nombre qui en est venu jusqu'à nous. On s'offrait, au renouvellement de l'année, des cadeaux de toutes sortes, qui portaient le nom d'étrennes (*strenæ*), usage sur lequel on a trop souvent écrit, Spon entr'autres, pour que nous nous y arrêtions ici. Les calendes de Mars étaient encore une époque spécialement destinée aux cadeaux que l'on offrait aux jeunes filles et aux femmes. Mais outre les cadeaux de miel, de figues, de dattes, d'argent même, dont parle Ovide (*Fastes*, I, 184), il y en avait d'autres auxquels étaient plus particulièrement sensibles les enfants, tels que les Sigillaires (*Sigillaria*).

A Rome les simulacres humains jouaient un rôle assez important dans plusieurs cérémonies religieuses : c'était un reste sans doute d'une antique idolâtrie ou un vestige des sacrifices humains des premiers temps. Au mois de mai, pendant la pleine lune, nous disent Festus (I et XVII) et Ovide (*Fastes*, V, 621), les vestales précipitaient dans le Tibre, du pont de bois appelé Sublicius, des figures de jonc, des simulacres humains, des idoles, dit Plutarque (*Quæst. rom.* XXXII) ; on les appelait des Argiens (Ἀργεῖοι). Quelques jours auparavant, aux fêtes compitales, on exposait la nuit dans les carrefours des figures de laine (Festus : *Laneæ effigies*); enfin soit dans les cérémonies, soit dans les incantations magiques, on faisait usage de petites lames de bois auxquelles on

donnait la figure d'un homme ou d'une femme et qu'on appelait *Ipsullices* (Festus). Dans les campagnes, on suspendait à des pins, à certaines époques, des images taillées dans des écorces (*Oscilla*, Virgile, *Georg*. II, 388) et on en tirait sans doute des présages pour la fécondité des terres. Enfin vers la fin des Saturnales, deux jours portaient le nom spécial de fêtes des Sigillaires (*Sigillaritia*). Macrobe (I, XI) nous explique qu'alors il était d'usage de se faire réciproquement cadeau de petits cierges de cire et de figurines de terre cuite. Pendant sept jours, il s'en fabriquait et s'en débitait un nombre considérable et ce qui leur donne de l'intérêt pour nous, c'est que ces figurines de terre cuite servaient de jouets aux petits enfants. Tous les musées en possèdent, et la collection Campana, au Louvre, en offre un très-grand nombre de spécimens. On peut étudier là toute cette catégorie de joujoux en terre cuite, les uns assez grossièrement façonnés, les autres d'une forme plus parfaite et dont quelques-uns ressemblent à nos caricatures.

En résumé voilà le pantin, au moins le pantin grossier et fragile dont on brise la tête contre les murs, qu'on laisse dans un coin gisant pêle-mêle au milieu des coqs, des chèvres, des bœufs, etc., qu'on quitte pour le sifflet d'argile, si cher aux gamins de Rome, consistant en une petite figure que l'on souffle au derrière. Mais en fait de pantin les anciens avaient mieux que cela et les jeunes Grecs du temps de Périclès ne devaient rien envier à nos enfants, car ils avaient la marionnette, ce petit pantin de bois dont les membres se meuvent avec des fils. Platon, dans ses *Lois* (I) compare l'homme à un jouet et nos passions aux cordes qui le font mouvoir. Ces marionnettes étaient très-perfectionnées, et Apulée (*de Mundo*), répétant presque les paroles d'Aristote (*de Mundo*, VI), nous a laissé une description des mouvements compliqués que ces petites figures de bois accomplissaient. « Voyez, dit-il, ceux qui représentent au moyen de figures de bois (νευρόσπαστα) les hommes

et tous leurs gestes ; ils tirent un certain fil correspondant au membre qu'ils veulent faire mouvoir, la tête fait un signe, les yeux tournent, les mains accomplissent l'acte demandé et l'ensemble figure assez bien un être vivant. » De tout temps les philosophes ont comparé l'homme à une marionnette. Esclave ou homme libre tel est notre sort ici-bas, et Dave, l'esclave d'Horace, a raison dans son simple bon sens de dire à son maître (*Sat.* II, VII, 82) : quelle différence y a-t-il entre nous ? ne sommes-nous pas tous deux, vous le maître, moi l'esclave, soumis aux mêmes passions, et, si je vous obéis, « n'êtes-vous pas, vous qui me commandez, l'esclave malheureux de bien d'autres qui vous font aller, comme on fait mouvoir avec des fils un pantin de bois ? »

Mais peut-être les anciens avaient-ils poussé plus loin encore l'art de construire les marionnettes. Nous connaissons tous, pour l'avoir vu entre les mains de nos enfants, ce petit pantin, mû par du mercure, qui fait des culbutes en descendant des degrés ; or il ne serait pas impossible que les anciens eussent eu un jouet mécanique assez semblable. Cela parait du moins résulter d'un fragment d'une comédie intitulée *Dédale*, attribuée au poète comique Eubulus, où il est dit que « Dédale fit mouvoir une statue en bois de Vénus en y versant de l'argent liquide. » (*Poet. com.* éd. Didot, p. 440).

Le lecteur qui désirerait plus de détails sur les pantins, les marionnettes et les poupées, dont nous allons dire quelques mots, pourra lire la très-intéressante *Histoire des Marionnettes* de M. Charles Magnin. Ajoutons toutefois que les poupées et les pantins, simulacres humains, jouaient dans les cérémonies religieuses un rôle que nous ne pouvons qu'indiquer ici, en renvoyant le lecteur à Hérodote (II, 48) et à Lucien (*De Syria dea*).

Avant de parler des poupées, n'est-il pas opportun de dire quelques mots des jouets plus spécialement destinés aux petites filles ?

Les poëtes, comme toujours, n'ont pas manqué de donner aux déesses dans leur âge tendre les mêmes joies, les mêmes plaisirs qu'aux enfants des hommes. Toute fille de Cérès qu'elle était, Proserpine se plaisait dans ce désordre si cher au premier âge. Aussi quand Cérès rentre dans son palais et ne trouve plus sa fille, Claudien (*Rapt de Pros.* III, 162) nous la dépeint couvrant de baisers la toile et le fuseau de Proserpine « et tous les instruments des jeux de la vierge, gisant épars çà et là sur le sol. » Les joujoux des jeunes filles étaient de mille sortes. C'étaient surtout des objets qui n'étaient pas étrangers à la toilette, des cassettes, des corbeilles, de petits meubles à l'usage de l'enfance, des miroirs tels que ceux qui figurent dans Boldetti (p. 500), parmi les jouets trouvés dans les tombeaux des premiers chrétiens.

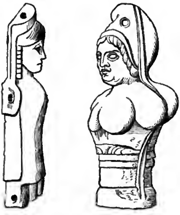
Que d'autres encore ! Lorsque Pygmalion tomba amoureux de sa statue, il la comblait de présents, nous dit Ovide (*Métam.* X, 260) : « Il lui prodiguait les dons chers aux jeunes filles, coquillages, pierres brillantes, petits oiseaux, fleurs de mille couleurs, balles peintes, larmes tombées du tronc des Héliades. » Les jeunes filles ont toujours aimé les oiseaux, leurs mouvements coquets et leur chant babillard. Jupiter le savait bien : il connaissait l'art de séduire les cœurs. Aussi, selon une légende qu'entendit raconter Pausanias (*Corinth.* XVII), lorsque Jupiter était amoureux de Junon, il se métamorphosa en coucou ; Junon prit cet oiseau et s'en fit un joujou (παίγνιον). C'est pourquoi au temple de Junon, près de Mycènes, on voyait une statue de la déesse qui portait un coucou sur son sceptre. Quant aux petites pierres brillantes, aux *lapilli*, elles faisaient à Baies les délices des jeunes romaines qui allaient passer l'été dans ce golfe enchanteur. Heureuses quand elles pouvaient découvrir quelque coquille de nautile, ce coquillage si abondamment décrit par Oppien, et en faire une

nacelle ! La poésie a célébré un de ces jouets ayant appartenu à la jeune Arsinoé, femme de Ptolémée Philadelphe. C'est une épigramme de Callimaque, que nous a conservée Athénée, où, par un procédé flatteur qu'ont renouvelé Ronsard et Malherbe, il célèbre Arsinoé sous le nom mythologique de Vénus Zéphyritis. C'est le nautile qui parle : « Jadis, Zéphyritis, je n'étais qu'une coquille ; maintenant je t'appartiens, ô divine Vénus.... Jeté sur la côte d'Alexandrie, je suis un des jouets brillants d'Arsinoé, etc. »

A côté de cette épigramme, voici un tableau d'intérieur bien touchant et bien simple où l'enfance est prise sur le fait. Plutarque, absent de sa maison, reçoit la nouvelle de la mort de sa petite fille, nommée Timoxène, et qui n'avait que deux ans. Il écrit à sa femme une longue lettre de consolation (*Consol. ad ux.* II) dans laquelle son cœur de père s'ouvre tout entier et où il se plait à rappeler le bon naturel de cette enfant et son affection pour tout ce qui l'entourait : « Elle priait sa nourrice, traduit Amyot, de donner la mamelle, non-seulement aux autres petits enfants qui jouaient avec elle, mais aussi aux poupées et autres jouets dont elle s'amusait, comme faisant part de sa table par humanité et communiquant ce qu'elle avait de plus agréable à ceux qui lui donnaient plaisir. » Que ces mots nous font pénétrer dans l'intérieur de Plutarque et nous le font aimer ! Ainsi ces philosophes étaient des pères, et Plutarque n'était pas tellement absorbé par ses travaux qu'il ne trouvât le temps de sourire et sans doute de prendre part aux jeux innocents de sa fille.

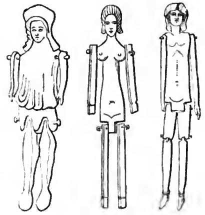
Le goût des statues et des simulacres devait avoir répandu celui des poupées parmi les jeunes filles grecques. Les premières furent vraisemblablement en bois ou en terre cuite ; mais on dut bientôt les perfectionner : on les modela en cire (πλαγγών, νύμφη, *plagun-cula*, *pupa*). Les seuls spécimens qui nous restent sont en ivoire

ou en terre cuite. Les poupées que Caylus a publiées à la fin du siècle dernier, dans son recueil d'antiquités, sont à la bibliothèque impériale; et on peut en voir au musée Campana d'assez grossièrement façonnées. Les formes sont peu accusées; au buste taillé tout d'un bloc s'ajustent deux bras et deux jambes mobiles. Nous donnons ici deux poupées très-anciennes trouvées dans des



tombeaux de l'Attique par un voyageur anglais, Dodwell *(A class. and top. tour through Greece,* I, p. 439 et 458). Toutes deux sont en terre cuite. La première, dont on n'a retrouvé ni les bras ni les jambes, laisse voir cependant les trous où l'on devait les adapter. Bras et jambes étaient mobiles. La seconde n'est qu'un buste; elle est coiffée d'une sorte de mitra phrygienne. Une autre exactement semblable a été trouvée en Dalmatie (Paciaudi, *Monum. du Pélop.*). Des trois suivantes, la première nous a été fournie par le recueil de jouets déjà cité du prince de Biscari. Elle est entière; bras et jambes sont fixés par des chevilles. Les deux autres sont copiées d'après des poupées trouvées dans des cimetières (Rich, p. 520, et *Ant. chrét.* p. 347). La troisième est plus

savamment articulée ; non-seulement les bras et les jambes sont mobiles, mais encore les jambes sont articulées à la jointure des genoux.



Nous devons nous imaginer que les tendresses des petites filles pour leurs poupées n'étaient pas jadis moindres qu'aujourd'hui. Timoxène, la fille de Plutarque, en est la preuve touchante. Le nom même que portent les poupées en Grèce et à Rome (νύμφα, *pupa*) ne signifie pas autre chose que petite fille, et de tout temps les enfants se sont considérés comme les mamans de leurs poupées. Les poupées de cire (πλαγγόνες) étaient évidemment d'un prix plus élevé que celles en bois ; mais elles étaient plus fragiles, et l'on conçoit qu'il n'en soit pas arrivé jusqu'à nous. Callimaque, dans son *Hymne à Cérès* (92), compare Erésychton, miné par une faim qu'il ne peut assouvir, à une poupée qui fond au soleil.

Qui connaîtrait tout l'arsenal de toilette d'une jeune Grecque, connaîtrait du même coup celui de sa poupée. Les ménages, les objets de toilette et d'ameublement à l'usage des poupées ne datent pas d'hier. Dans le temple de Jupiter Olympien, en Elide,

Pausanias (*Elide*, xx) vit, parmi les offrandes déposées dans le temple, un petit lit qu'on lui dit avoir été un jouet d'Hippodamie, fille d'Ænomaüs. Ce lit certainement devait être celui de la poupée d'Hippodamie ou du moins de la jeune Grecque qui l'avait consacré.

Nous devons ici parler d'un des usages les plus touchants de la religieuse antiquité. Nous avons vu plus haut comment la religion prenait les enfants au berceau et consacrait leurs jouets à Bacchus. Mais l'enfant grandit : le jeune garçon passe parmi les jeunes hommes ; les jeunes filles, dans ces climats brûlants, sont de bonne heure mûres pour le mariage. Adieu alors à tout ce qui fit la joie du premier âge ! adieu aux hochets, aux jouets et aux poupées ! Si, hélas ! l'enfant est frappé par une mort prématurée, c'est aux dieux infernaux que l'on consacre ses jouets. Les poupées trouvées dans les tombeaux, et dont nous venons de parler, en témoignent, ainsi que le récit, déjà traduit, de Vitruve. Mais si la mort n'arrête pas la vie de l'enfant dans sa fleur, c'est à Jupiter, à Mercure, à Diane, à Vénus, etc., que l'on consacre jouets et poupées. Voici dans une épigramme très-curieuse de Léonidas (vi, 309) l'offrande d'un jeune garçon qui consacre à Mercure ce qui fit le bonheur de ses jeunes années : « Philocles te consacre, ô Hermes, sa balle (σφαῖραν) rebondissante, sa retentissante crécelle de buis (πλατάγην), ses osselets (ἀστραγάλους) qu'il aimait tant, son rapide sabot (ῥόμβον), jouets de son jeune âge. »

Mais ce n'était point à Hermes que les jeunes filles, au moment du mariage, consacraient leurs poupées. De même qu'à Trézène, au dire de Pausanias (*Cor.* xxxii), elles offraient une boucle de leurs cheveux à Hippolyte et leur ceinture à Minerve Apaturie (*ibid.* xxxiii), il était d'un usage plus répandu de consacrer ses jouets à Diane ou à Vénus. La poésie s'est plu à embellir ces touchantes cérémonies qui précédaient l'hymen, et les

poètes de l'*Anthologie* nous en ont laissé de gracieux témoignages. Telle est cette charmante épigramme anonyme (VI, 280) : « Timarète, avant son mariage, consacre à Artémis Lymnète son tambour (τύμπανα), son ballon affectionné (σφαῖραν), le réseau qui enveloppait ses cheveux. Elle, vierge, elle consacre encore à la déesse vierge ses poupées (κόρας) vierges aussi et les toilettes (ἐνδύματα) de ses poupées. O fille de Latone, étends ta main sur la jeune Timarète et que cette pieuse enfant soit par toi pieusement protégée. » Athénée nous a conservé (IX, p. 410, E) le fragment suivant de l'inspirée et tendre Sappho; c'est à Vénus qu'elle s'adresse : « O Vénus, ne méprise pas les voiles de pourpre de mes poupées (πλαγγόνων, *Sapph.*, éd. Volger, p. 75); c'est moi Sappho qui te consacre ces précieuses offrandes. » Cet usage s'était maintenu à Rome, comme le témoigne Perse (II, 70) quand il dit : « Que fait l'or en un sanctuaire? ce qu'y font sans doute les poupées qu'une vierge consacre à Vénus. »

Ainsi l'âge appelle les uns et les autres à des occupations nouvelles. Plus de jouets aux mains des garçons : c'est le ceste, c'est le fleuret; ce sont les jeux plus terribles de la guerre. Aux mains des jeunes filles, à la poupée ont succédé la laine et le fuseau. Et cependant, dernier trait qu'il nous reste à ajouter à cette esquise, comme un souvenir du jeune âge, le jour où l'épouse met au monde son premier enfant, parmi les offrandes qu'elle va suspendre dans le temple d'Ilithye, figure parfois une petite poupée, image du nourrisson chéri. Pensée touchante, bien exprimée dans cette petite poésie de Perses (VI, 274) : « Auguste protectrice des enfants, garde dans ton temple cette poupée et cette couronne de cheveux brillants. Garde, heureuse Ilithye, ce don de la reconnaissance; c'est la rançon des douleurs de Tisis. »

# CHAPITRE II

## DES JEUX DES JEUNES FILLES

### § I. — JEUX DIVERS, RONDES, COURSES, ETC.

Dans la vie libre des premiers âges, c'est dans les prairies, sur le rivage de la mer, sur les bords des fleuves, que les jeunes filles prennent volontiers leurs ébats. C'est ainsi que la légende antique nous représente Io, jouant sur les bords de l'Inachus (Ovide, *Mét.* I, 639) et la jeune Proserpine (Ovide, *Fastes*, IV, 430; Claudien, *Rapt de Pros.* II, 130) foulant avec ses compagnes les vertes prairies d'Enna. Mais si nous voulons un tableau plus complet de cette vie pastorale, c'est à Moschus (*Id.* II) qu'il faut le demander, dans la description charmante qu'il nous trace des jeux d'Europe et de ses compagnes: « Europe fait appeler ses hétaires (ἑταίρας), compagnes privilégiées de son âge, issues de nobles familles (εὐπατερείας), avec lesquelles elle partage toute joie, soit qu'elles se préparent pour un chœur, soit qu'elles livrent leur corps au courant des fleuves, soit qu'elles cueillent dans les prés les lys odorants. Elles accourent. Elles portent des corbeilles destinées à recevoir la moisson ; et elles se rendent sur les prairies qui bor-

dent la mer, là où elles ont coutume de se rassembler... Arrivées dans les prairies émaillées de fleurs, chacune se laisse attirer vers la fleur qu'elle préfère : l'une cueille le narcisse odorant, l'autre la jacynthe... et parfois, lutte charmante, c'est à qui coupera la chevelure parfumée du souci doré... »

Dans cette description de Moschus, un mot précieux nous fait pénétrer au sein des mœurs grecques. Europe nomme ses compagnes « ses hétaires, » et le poète a soin de nous dire ce qu'elles sont, des jeunes filles de l'âge d'Europe, issues de bonnes familles, filles d'Eupatrides, avec lesquelles elle est unie par les liens du cœur. L'hétairie est une des institutions les plus remarquables de l'antiquité. C'était une association toute volontaire basée sur la sympathie et sur un sentiment qui n'était ni l'amitié ni l'amour, mais qui participait des deux, et dans lequel entrait, comme élément essentiel, le culte du beau moral et physique. La perfection pour les Grecs consistait en effet dans la pureté de l'âme unie à l'harmonie des formes. Il nous est difficile aujourd'hui de concevoir bien nettement ce sentiment d'une délicatesse extrême, dont cependant l'affection qu'au moyen âge une chatelaine portait au page qui la servait, pourrait nous donner une image assez ressemblante quoique très-affaiblie.

Nous n'avons pas à nous occuper ici de ce que produisit l'hétairie aux jours de la décadence, mais on sait sur quoi elle était fondée à Sparte, sur un sentiment fort, puissant, chaleureux et d'une irréprochable pureté. Comme à Sparte, il s'en formait dans beaucoup de villes de la Grèce, soit parmi les jeunes hommes, soit parmi les jeunes filles ou les jeunes femmes. Ces hétairies étaient ainsi des associations tout à fait en dehors de la famille ; elles furent comme un premier pas vers l'émancipation des femmes. Les jeunes filles sans parents, orphelines ou abandonnées, et les étrangères, entraient dans une sorte de famille fictive dont

l'attrait et l'affection formaient seuls les liens. On doit reconnaître que la pente était dangereuse; les hétairies étaient souvent composées en grande partie de jeunes femmes libres, que ne retenaient pas les lois de la famille; aussi arriva-t-il que, lorsque les mœurs se corrompirent, le mot hétaire devint peu à peu, surtout à Athènes, synonyme de courtisane. Cette liberté, que s'arrogeaient des femmes, blessait profondément la manière de voir des Athéniens, chez qui les jeunes filles, élevées sévèrement dans le gynécée, entre leur mère et leur nourrice, auraient regardé comme la dernière inconvenance de se produire ainsi en public. Mais ce n'est pas à leur déclin qu'il faut considérer les institutions, non plus toujours dans leurs excès.

Ainsi, autour d'une jeune fille plus élevée, soit par la naissance ou la fortune, soit par les talents, se réunissaient d'autres jeunes filles. Tout était partagé, instruction, éducation, plaisirs. On sait, pour prendre un exemple remarquable, ce que produisirent à Lesbos les hétairies. Autour de Sappho se forma la plus célèbre de toutes : c'était la musique, la poésie, la danse que l'on cultivait en commun. Suidas (Σαπφώ) nous a conservé les noms de ces jeunes femmes poëtes, amies de cœur de Sappho. A Cio, la même coutume se retrouve; on peut du moins le conjecturer d'après un passage de Plutarque : « A Cio, nous dit-il (*De mulier. virt.*), c'était une coutume parmi les jeunes filles de se rendre ensemble dans les temples publics et d'y passer le jour. Leurs prétendants les regardaient jouer et danser. »

Quels étaient donc les jeux favoris des jeunes filles. C'était la musique chorale, qui participait du chant et de la danse. Quand une fête s'approchait, ne fallait-il pas préparer les cérémonies, répéter les chants, s'instruire dans les évolutions du chœur? Les fêtes étaient nombreuses par toute la Grèce et les chœurs d'une diversité infinie. Leurs jeux devaient donc refléter leurs occupa-

tions préférées. Tantôt elles se tiennent toutes par la main et l'une d'elle a la conduite du chœur qu'elle enroule et déroule à son gré, comme la jeune Orithie d'Apollonius (I, 215) aux bords de l'Ilissus. Tantôt une ronde se forme, un collier (ὅρμος), tel que nous le décrit Lucien (*De la danse,* 12). Les jeunes garçons alternent avec les jeunes filles ; tous se tiennent par la main et forment ainsi un collier, les jeunes garçons donnant à leur danse une allure martiale, les jeunes filles affectant une tenue modeste et décente. C'est ainsi que l'on pourrait considérer comme des jeux de jeunes filles la plupart des danses qui nous sont décrites par les auteurs anciens. Mais il doit nous suffire ici d'indiquer, sans nous y arrêter, le lien qui chez les anciens existait entre le jeu et la danse. Nous aurons d'ailleurs occasion dans le courant de ce chapitre de revenir sur ce sujet et de faire remarquer combien les Grecs se plaisaient à donner à presque tous les jeux des jeunes filles une forme orchestrique.

Il faut aussi compter, au nombre des jeux qui demandent le grand air et l'espace, les courses auxquelles se livrent les jeunes filles. Les détails en regardent plutôt la gymnastique, et l'on sait combien sous ce rapport était soignée l'éducation chez les Grecs. A Olympie, il y avait des courses de jeunes filles dont Pausanias nous a conservé plus d'un détail : leur tunique ne descendait que jusqu'aux genoux ; elles couraient les cheveux dénoués, l'épaule droite nue jusqu'au sein. Mais la course considérée ainsi dans ses rapports avec les jeux olympiques était une lutte et non un jeu proprement dit. Sans doute les jeunes filles, soit sur le bord de la mer ou des fleuves, soit dans les beaux vallons de l'Arcadie, devaient se livrer au plaisir de la course. Pollux (IX, 127) et Eustathe (p. 1963, 43) nous en ont conservé un témoignage assez curieux. Dans leurs courses, elles s'excitaient, en acclamant les Nymphes des vergers et des sources : « Phitta Maliades, phitta

Rhœées, phitta Méliéès (φίττα Μαλιάδες, φίττα Ῥοιαὶ, φίττα Μελίαι). »
Ces surnoms ne s'appliquent qu'à des divinités champêtres; c'est pourquoi l'on peut conjecturer que ces exclamations étaient plutôt en usage parmi les jeunes filles de l'intérieur que parmi celles du littoral.

Quant à ce mot *phitta*, que l'on prononçait aussi *sitta* ou *psitta* (σίττα, φίττα, ψίττα), selon les localités, c'est-à-dire selon les dialectes, ce n'est qu'une de ces nombreuses onomatopées qu'on trouve dans toutes les langues. C'est ce sifflement qu'on produit entre les dents et dont en Sicile les pasteurs se servaient pour presser leurs troupeaux; on le rencontre plusieurs fois dans Théocrite, et un voyageur ne parcourrait pas longtemps la Sicile sans l'entendre. Car c'est toujours la même race, à l'imagination vive, au langage délié, qui accompagne ses moindres actions d'exclations multiples.

Moi-même je me souviens d'avoir entendu ce sifflement caractéristique, un jour que je descendais des ruines de Taormine. Nous suivions un sentier escarpé, qui serpentait sur les flancs de la montagne et que coupait de nombreux torrents; autour de nous, comme des chèvres, aux pieds sûrs, de belles jeunes filles, s'enhardissant peu à peu à nous approcher, descendaient en courant et en bondissant. Tantôt elles remontaient, passant et repassant les torrents ; tantôt elles s'élançaient à travers la montagne abrupte, sans crainte du danger, rivalisant de légèreté, de vitesse, de hardiesse. Leurs yeux noirs étaient pleins d'une vivacité juvénile; elles s'enivraient d'air et de soleil, et toujours, tout en courant, elles poussaient de petits cris sifflants et inintelligibles, qui étaient comme des défis qu'elles se jetaient de l'une à l'autre : c'était le « phitta Maliades » des anciens.

## § II. — LE JEU DU BAISER (κυνητίνδα).

Le jeu du baiser (κυνητίνδα) s'appelait ainsi parce qu'à un moment donné il fallait embrasser (κυνεῖν) quelqu'un des joueurs. Pollux (IX, 114), qui ne parle de ce jeu que pour en expliquer le titre, cite toutefois un passage d'un auteur comique, Crates (*Poet. Com.* Didot, p. 78), auteur d'une pièce intitulée les *Jeux* (παιδιαί), dans laquelle il passait en revue ceux qui de son temps étaient à la mode, non sans y chercher le sujet de maintes épigrammes contre les mœurs dissolues d'Athènes. Faisant sans doute allusion à une courtisane, il s'exprime ainsi : « Dans les chœurs composés de jeunes hommes, elle aime jouer au baiser, s'adressant toujours de préférence aux beaux garçons. »

Mais comment procédait-on à ce jeu ? Le chœur devait être composé de jeunes garçons et de jeunes filles, qui exécutaient diverses figures en chantant et en modifiant à chacune d'elles le sens et le rythme du chant. A un moment donné, les jeunes garçons se réunissaient et formaient un cercle autour d'une jeune fille restée au centre ; la ronde et le chant reprenaient et à un signal, à la fin d'une strophe par exemple, la jeune fille embrassait un des danseurs.

On peut même conjecturer que la jeune fille embrassait son danseur d'une façon particulière, « en marmite, » par exemple, ainsi que disaient les Grecs, c'est-à-dire en saisissant avec ses mains les deux oreilles de son danseur, comme on prendrait une marmite par les deux oreilles pour l'élever. C'est ainsi, nous apprennent Pollux (x, 100) et Plutarque (*De auditu*), que l'on embrassait les petits enfants et que l'on s'en faisait embrasser. Des Grecs cet usage avait passé aux Romains (Tibulle, II, v). Mais

les femmes et surtout les courtisanes, on le croira sans peine, ne dédaignaient pas, d'après ce que nous dit Lucien (*Dial. mer.* III), cette tendre façon de s'embrasser. Dans Théocrite (v, 132) le berger Comatas déclare qu'il n'aime plus Alcippe, depuis que celle-ci a refusé de l'embrasser en lui prenant les oreilles. On voit que le baiser en marmite (χύτρα) devait avoir sa place marquée dans le jeu dont nous parlons.

On peut même encore soupçonner qu'on y faisait en quelque sorte assaut de baisers. Je ne m'imagine pas une jeune grecque imprimant sur les lèvres ou sur les joues de son danseur un baiser maladroitement sonore. On sait qu'à Mégare, en l'honneur d'un certain Diocles, qui était mort en sauvant la vie à son ami, ou, pour employer une expression toute grecque, à son *éromène*, on avait institué une fête (*Schol. Theocr.* XII, 28) où les plus beaux enfants luttaient à qui déposerait sur les lèvres de son ami le baiser le plus doux. Or le jeu du baiser était favorable à cet assaut amoureux et sans doute il s'établissait une lutte tacite entre les jeunes filles, lorsque chacune à son tour, harmonisant ses mouvements et drapant avec grâce les plis de son vêtement, levait ses bras blancs vers les oreilles de son danseur et, lui baissant la tête, déposait sur ses lèvres un baiser d'une savante douceur.

### § III. — LE JEU DE LA TORTUE (χελιχελώνη).

Pollux (IX, 125) dit que ce jeu a quelque ressemblance avec celui de la marmite (qu'il ne faut pas confondre avec ce que nous avons dit ci-dessus du baiser en marmite) ; en effet, les deux jeux ont quelques rapports quant à la disposition des joueurs et quant à l'échange des demandes et des réponses. Voici en quoi, selon Pollux, consistait celui de la Tortue : « Une jeune fille s'asseoit

au milieu d'autres jeunes filles; on l'appelle la tortue (χελώνη). Les jeunes filles courent en cercle autour d'elle en lui demandant : « Torti-tortue (χελιχελώνη) que fais-tu là au milieu? » Elle répond: « Je dévide la laine et le fil de Milet. » Et ses compagnes reprenant : « Mais ton fils comment a-t-il péri ? » La tortue répond : « Du haut des chevaux blancs il a sauté dans la mer. »

Dans la tortue, dans les vagues symbolisées par les chevaux blancs, on reconnaît un jeu né sur le rivage de la mer. Ce jeu de la tortue, auquel on pourrait comparer les rondes chantées qui sont parmi nous des divertissements aimés des jeunes filles, ressemble, sans qu'on doive s'en étonner, à bien des jeux actuellement encore en usage en Grèce : « C'est ainsi, dit un voyageur moderne, M. de Marcellus, que sur la plage de Scio, au bruit des vagues adoucies par une faible brise du soir, j'ai vu les jeunes grecques, se tenant par la main, se balancer autour de l'une d'entre elles, placée au centre, et ne rompre la chaîne pour dégager la prisonnière que lorsque celle-ci avait répondu par un distique au distique sentimental entonné par le chœur joyeux. Ainsi, sous l'ombre des grands platanes d'Unkiar-Skelessi, sur la rive asiatique du Bosphore, j'ai vu des femmes turques, le visage voilé, s'accroupir en rond, tournant le dos au spectateur curieux et presque toujours injurié ; puis toutes ensemble répliquer par des fredons monotones et tremblés aux cris que leurs beaux enfants, chargés de fleurs et de pièces d'or, jetaient en courant autour d'elles. C'était l'antique jeu de la tortue modifié par les siècles et par le caractère propre à chaque nation. »

Il eut été désirable que M. de Marcellus ait pu retenir et nous redire les paroles que chantaient les femmes de Scio et de la rive asiatique du Bosphore. Mais il est évident que ce ne sont plus les mêmes qu'autrefois et qu'on ne retrouverait pas dans la bouche des femmes de l'Asie-Mineure les vers cités par Pollux.

Mais ce jeu de la tortue et surtout les quatre vers que nous a transmis Pollux méritent d'être étudiés attentivement et avec quelques développements. Peut-être pourrons-nous remonter ainsi jusqu'à l'origine même du jeu. Il se compose de deux éléments bien distincts, la forme orchestrique du chœur et la pensée exprimée par le chant. Quant à la forme, elle n'a pas dû appartenir exclusivement au jeu de la tortue. C'est un moule qui se prête volontiers à tout ce qu'on veut y verser. De quoi s'agit-il ? uniquement d'une ronde de jeunes filles autour de l'une d'entre elles, d'un chœur très-simple, comme on voit, d'une marche en cercle, rythmée et cadencée, qu'on accompagne de la voix. Imaginez, par strophes et par vers se correspondant, telle cantilène que vous voudrez, récitée par ce chœur de jeunes filles et vous aurez un jeu identique à celui de la tortue. Ce jeu, abstraction faite du chant particulier venu jusqu'à nous, a donc pu exister de toute antiquité et se prêter successivement à l'expression de sentiments divers. L'intérêt n'est donc pas dans la partie scénique du jeu, mais dans les paroles prononcées par le chœur. Or, il semble que nous ayons là l'expression d'un sentiment préalablement éprouvé mais adouci et voilé par la poésie. A la seule lecture de ces quatre vers on éprouve une vague impression de tristesse qu'augmente encore l'harmonie gémissante du dernier. L'idée qu'éveille le mot jeu contraste évidemment avec cette impression.

Le quatrième demande quelque explication. « Mais ton fils, celui qui a été engendré par toi (ὁ ἔκγονος) comment a-t-il péri ? — Du haut des chevaux blancs il a sauté dans la mer (λευκᾶν ἀφ' ἵππων εἰς θάλασσαν ἅλατο). » Qu'est-ce que ces chevaux blancs dont il est question ? On peut entendre cela de deux manières. Les chevaux blancs peuvent être les vagues, ces coursiers bondissants et couverts d'écume, qui traînent les navires ; et l'on sait en effet que les poëtes grecs désignent souvent par le mot seul de coursiers

l'ensemble du char et des chevaux attelés, comme dans le passage où Pindare (*Olymp.* I, 66) nous représente Pélops enlevé par Neptune sur des cavales d'or. Mais si on préfère ne pas l'entendre des vagues, il faut l'entendre des navires. Les chevaux blancs seront alors les navires dont l'écume couvre le poitrail, à moins que l'épithète de « blancs » ne soit poétiquement transportée de la mer aux chevaux; c'est ainsi, par exemple, qu'Euripide (*Androm.* 1012) donne aux chevaux de Neptune l'épithète de « cyanés » qui convient mieux à la mer. Ce ne serait là qu'une transposition d'épithète très-fréquente en poésie. Quant à la comparaison des navires à des chevaux, il suffit de rappeler le superbe passage où Homère (*Il.* xv, 679) compare Ajax, combattant sur les navires, à un écuyer qui, debout sur plusieurs chevaux de front, saute et voltige de l'un à l'autre. Ainsi le sens du dernier vers me paraît suffisamment établi.

Mais que représente la tortue? C'est la mère enfermée dans sa maison, c'est la femme sédentaire que rien n'éloigne de sa demeure et qui passe son temps à filer. Quant à l'expression de torti-tortue (χελιχελώνη), elle est formée du mot tortue et d'un redoublement semblable à ceux qui sont d'un usage si fréquent dans les lamentations grecques. Et maintenant si nous traduisons ces quatre vers en réduisant, pour ainsi dire, les métaphores, nous allons en saisir sans difficulté le caractère profondément triste : « Hélas! mère attachée à ta maison, que fais-tu dans ta solitude? — Je dévide la laine et le fil de Milet. — Mais celui que tu as engendré, comment a-il péri? — Des navires couverts d'écume, il est tombé dans la mer. » Or je n'hésite pas à voir là un débris plus ou moins pur d'un chant de deuil antique, inspiration poétique dont on pourrait fixer approximativement la date à l'année 480 avant J.-C., année de la bataille de Salamine.

Quelque temps avant cette date, il s'était passé un fait qui ne

s'efface pas facilement du souvenir des hommes. Sur toutes les côtes de l'Asie, comme dans toutes les provinces de l'empire, les hommes valides, pères et enfants, furent enlevés de leurs foyers et allèrent grossir cette horde à moitié armée que Xerxes lança sur la Grèce. Naturellement les populations maritimes fournirent le contingent de la flotte, de celle justement qui fut détruite à Salamine. Or, quand la nouvelle du désastre irréparable se répandit en Asie, on peut dire sans hyperbole que sur toutes les côtes de la Grèce asiatique, un long gémissement de douleur s'éleva du cœur des mères et des épouses. C'est alors que les chants de deuil commencèrent. Pour se rendre compte du sentiment d'affliction et d'effroi qui s'empara de toutes les âmes, il suffit de relire les *Perses* d'Eschyle, où on le trouvera exprimé à chaque instant avec cette merveilleuse intuition qui n'appartient qu'au génie.

On peut dire que cette tragédie d'Eschyle, écho des longues douleurs de l'Asie, n'est que l'expression continue du sentiment de regret qui forme le fonds de notre petit poëme de la tortue. Avant la nouvelle du désastre, Eschyle nous peint l'inquiétude répandue dans tous les cœurs, l'Asie qui crie sa jeunesse partie (v. 13), la terre nourricière qui gémit d'un puissant regret (v. 62), l'épouse solitaire (v. 137) qui garde au cœur un désir aigu de revoir son mari. Puis l'amour maternel se fait jour dans les paroles d'Atossa. Au souvenir de l'armée de Darius déjà détruite, « amère pensée, s'écrie-t-elle (v. 245), pour les mères de ceux qui sont partis ! » Mais il faut voir, quand arrive le courrier, porteur de la sinistre nouvelle, l'effroi, sans cesse exprimé (v. 272, 576), que cause à tous la pensée de tant de cadavres ballotés par les flots et brisés sur les rivages de Salamine. Atossa s'écrie (v. 433) : « Une mer immense de malheurs engloutit la Perse ! » Déjà les chants de deuil s'apprêtent. « Je chanterai, dit le chœur (v. 938) un

chant triste comme un thrène maryandinien. » Plus loin, à la fin, la même idée revient : Xerxes dit au chœur : « Frappe ta poitrine et chante l'hymne mysien. »

Enfin, rapprochement remarquable, l'idée même qui a enfanté le chant de la tortue se trouve dans Eschyle : « Où est la foule de tes compagnons ? dit le chœur (v. 955) à Xerxes. — Ils ne sont plus, répond l'infortuné ; précipités des navires tyriens, ils ont été rejetés sur les rivages. » Et plus loin encore : « Je reviens seul, sans escorte, dit Xerxes. — Par la mort de tes compagnons engloutis dans les flots, répond le chœur (v. 1037. Mot à mot : par les morts maritimes de tes compagnons, φίλων ἄταισι ποντίαισιν).

Ainsi est sensible, il me semble, le lien moral qui existe entre les *Perses* d'Eschyle et notre petit chant de la tortue. Celui-ci est donc un débris d'un chant de deuil ; et le jeu de la tortue n'était à son origine qu'un chœur funèbre, une sorte de scène dramatique entre un chœur qui faisait les demandes et une mère qui faisait les réponses. Mais tout s'apaise avec le temps ; les douleurs les plus vives se calment, et, à mesure que les générations se succèdent, il se conserve certains rites dont peu à peu on oublie l'origine et le sens. Le sentiment qu'on y apportait jadis fait place à un sentiment nouveau d'une toute autre nature ; et c'est ainsi qu'un chant lugubre entrecoupé de gémissements devient un jeu de petites filles, mêlé d'éclats de rire et de joie.

### § IV. — LE MARIAGE ET LA VESTALE.

Nous avons parlé dans les paragraphes qui précèdent de quelques jeux rappelant les rondes et les danses auxquelles aujourd'hui encore les petites filles prennent grand plaisir ; et si nous

n'avons pu esquisser le plan que de deux ou trois de ces rondes chantées, nous ne devons pas douter que le nombre en ait été fort considérable. Mais en dehors des jeux destinés, soit à distraire les enfants, soit à exercer leurs forces ou les facultés de leur intelligence, il en est d'autres d'une physionomie entièrement différente et dont nous devons au moins dire quelques mots. Ces jeux sont de petits drames en plusieurs parties, qui se nouent, se développent et se dénouent ; c'est la vie humaine elle-même saisie dans ses actes principaux et solennels, dans ses rares moments de grande joie ou de grande douleur ; mais la vie humaine vue en quelque sorte par le petit bout d'une lorgnette et réduite à des proportions enfantines.

Dans le chapitre précédent, nous avons parlé de la première éducation de l'enfant ; nous avons vu la religion s'emparant de lui dès son entrée dans le monde, et son esprit se nourrissant des récits merveilleux que la nourrice, ou la mère, emprunte à l'histoire fabuleuse des dieux et des génies ; nous avons vu aussi le culte le rivant à la chaîne des ancêtres. L'enfant de plus assistait encore à des cérémonies qui devaient frapper son esprit, tels que les mariages et les funérailles. Il serait donc étonnant que ce double courant merveilleux et religieux n'eut pas laissé de traces dans son esprit et n'eut pas imprimé une direction toute particulière à certains de ses jeux. Plus d'un jeune garçon, armé d'un grand bâton, les épaules couvertes d'un semblant de toison, courait sans doute à travers les campagnes, frappant les cactus, comme Hercule les têtes de l'Hydre, et accomplissant les douze travaux du dieu-soleil ? Ne voyons-nous pas aujourd'hui les petites filles baptiser leurs poupées ? Or quelle Grecque ou quelle jeune Romaine n'a pas dû promener la sienne autour du foyer domestique ? Ne peut-on pas s'imaginer cette jeune fille antique entourée de ses amies, toutes venant déposer des sorts heureux dans le berceau

de la poupée, comme étaient venues jadis les Grâces et les Muses autour du berceau de Jupiter, de Bacchus et de l'Amour ?

Quelle jeune fille ne s'est pas crue Andromède, sur son cruel rocher, exposée à la rage du dragon et attendant le chevalier sauveur ? quelle, aspirant un instant à des voluptés inconnues, n'a pas saisi la lampe de la curieuse Psyché, pour découvrir les traits du monstre horrible et charmant ? Car ce conte de Psyché, parmi tant d'autres variantes du même type, comme l'a heureusement remarqué M. Friedlænder, était bien fait pour frapper l'imagination. Il se terminait, comme tous ceux du même genre, par le mariage de la belle et infortunée princesse.

Alors c'était la pompe nuptiale que reproduisait dans tous ses détails le drame enfantin ; surtout le cortége qui au son des flûtes



et des chansons accompagnait l'époux jusqu'à la demeure de l'épouse. Or, n'est-ce pas ce jeu du mariage, que nous avons ici sous les yeux dans cette pierre gravée, reproduite par Spon dans

ses *Recherches curieuses d'antiquité* (p. 87) et gravée peut-être avec un peu trop de recherche par le célèbre graveur Bernard Picart (*Pierres antiq. expl. par Ph. de Stosch*, pl. LXX) ? Les deux époux, la tête voilée, s'avancent enchaînés par le lien conjugal ; le bel Hyménée, remplissant le rôle de paranymphe, sa torche sur l'épaule, les précède et les mène au lit nuptial, que dresse l'Amour. Derrière le couple enfantin, marche un autre Amour élevant au-dessus de leurs têtes les coings offerts à la nouvelle épouse.

Voilà la vie reproduite dans son côté charmant et heureux. Les jeunes filles devaient prendre le plus grand plaisir à répéter ainsi dans leurs jeux ce rêve de bonheur et de liberté. Elles s'étudiaient sans doute, tout en jouant, à composer leur démarche et leur maintien décent ; elles apprenaient leur rôle, se préparant pour le grand jour, afin de ne paraître ni gauches ni embarrassées aux yeux de leurs jalouses compagnes.

Mais dans cette religion antique, tout n'était pas que joie et triomphe ; elle avait des côtés sombres. Les dieux étaient cruels pour quiconque négligeait leur culte ; la moindre faute était punie sans pitié. Sans doute il ne faut pas s'attendre à retrouver dans les jeux de l'enfance ce caractère effrayant des cérémonies expiatoires. Mais tout se transforme sous l'humeur insouciante de l'enfant. Nous avons vu précédemment un chant de deuil se changer peu à peu en une ronde animée de jeunes filles. Il en dût être de même pour un jeu que je m'imagine avoir été connu des jeunes Romaines ; c'est du jeu de la vestale dont je veux parler.

Si je m'y arrête, c'est que ce jeu, au dire de M. le docteur Denis, de Roscoff, si profondément versé dans l'histoire des vieilles mœurs de la Bretagne, c'est que ce jeu, dis-je, s'est conservé jusqu'à nos jours, parmi les anciens jeux bretons. Là, c'est un véritable drame qui se déroule. Les jeunes filles veillent autour du foyer sacré ; une d'elles laisse éteindre le feu. Alors commence

l'expiation; le cortége, avec des lamentations, conduit la sacrilége dans sa prison obscure. Ce n'est pas des Romains certainement que les Bretons ont appris ce jeu, non plus que le culte du feu. Il vient directement du foyer commun des races indo-européennes, où de toute antiquité les Aryas pratiquaient le culte d'Agni, le plus grand de leurs dieux.

Mais cette coïncidence de ce même culte ainsi établi chez les Bretons et chez les Romains, et cette circonstance que les jeunes filles de la Bretagne connaissent encore aujourd'hui le jeu de la vestale, nous autorisent à croire qu'il ne devait pas être ignoré à Rome.

D'ailleurs il n'est pas impossible de supposer qu'il pouvait se jouer d'une façon emblématique. Dans un cercle de jeunes filles, circule de main en main un morceau de bois enflammé; celle, entre les mains de qui il vient à s'éteindre, va en pénitence dans un coin de la pièce. Le jeu recommence, et le feu circule, jusqu'à ce qu'une nouvelle pénitente vienne remplacer la première. Mais c'est peut-être s'aventurer bien loin hors du domaine de la certitude. Aussi nous nous contenterons d'avoir esquissé ces deux jeux du mariage et de la vestale que nous avons montrés surtout comme nous offrant le type possible d'autres jeux.

Avec les jeux de balle nous allons remettre le pied sur un terrain plus solide et plus sûr.

## § V. — DES JEUX DE BALLE.

Parmi les jeux auxquels de toute antiquité devaient se livrer les jeunes filles, il n'en est qu'un, c'est celui de la balle qui ait été mentionné par Homère. Le passage est d'ailleurs connu et a

été souvent imité. Nausicaa et ses servantes, après avoir lavé leur linge, l'étendent à terre et, en attendant qu'il soit sec, prennent leur repas et folâtrent sur la rive. « Lorsqu'elles furent rassasiées, dit Homère (*Odyss.* VI, 100), elles se débarrassèrent de leurs voiles et se mirent à jouer à la balle (σφαίρῃ) : Nausicaa aux bras blancs conduisait le jeu (ἤρχετο μολπῆς). »

Devant consacrer un chapitre spécial aux jeux de balle, nous n'entrerons ici dans aucun détail du jeu ; il nous parait plus intéressant de rechercher quel rôle jouait cet exercice dans la vie antique, et quelle influence il pouvait avoir sur l'éducation des jeunes filles.

Le voile (κρήδεμνον) que portent Nausicaa et ses servantes était une coiffure assez semblable aux coiffures égyptiennes, et venait se rattacher sous le menton en couvrant les épaules et les seins. Elles s'en débarrassent pour être plus libres dans leurs mouvements, et aussitôt, voyez le génie plastique des Grecs, c'est une statue qu'Homère dresse à nos yeux, Nausicaa *aux bras blancs.* D'un mot il la dessine, désignant à nos regards la forme ravissante du haut du bras voilé jusqu'alors. Nous touchons là évidemment à une époque de plus grande liberté dans les mœurs, où la jeune fille ne craint pas de se découvrir hors de la maison, coutume qu'on retrouve à Sparte dans les exercices gymnastiques, auxquels participaient les jeunes filles comme les jeunes garçons. Nausicaa prend ses ébats avec ses servantes et non pas, comme Europe, avec ses hétaires. Ce n'est pas ici comme à Lesbos, à Cio, à Sparte, une troupe de jeunes filles amies de cœur qui partagent leurs plaisirs, c'est une jeune fille au milieu de ses servantes, de femmes qui lui sont soumises (δμῶες).

C'est Nausicaa qui dirige le jeu, mais ce n'est pas le « jeu », que dit Homère, c'est plutôt le divertissement, ce que les anciens appelaient « molpée (μολπή) ». Quand on n'entend pas par molpée

le chant proprement dit, et c'est le cas dans ce passage, on désigne par ce mot bien hellénique tout ensemble de mouvements cadencés et harmonieux qu'accompagne toujours la voix. Or si les Grecs assimilaient le jeu à une danse mêlée de chants, c'est que pour eux la grâce et le goût devaient régler les gestes comme les paroles. Là où nous disons sauter et crier, ils se plaisaient à dire, par un euphémisme qui n'était pas exagéré, danser et chanter. En effet, dans ses jeux quels qu'ils fussent, la première préoccupation d'une jeune fille grecque était de régler, de mesurer chacun de ses gestes, chacune de ses intonations, afin que l'ensemble du jeu présentât une belle ordonnance et un ordre harmonieux. Nous avons peine aujourd'hui à bien comprendre ce sentiment exquis que les Grecs portaient en toutes choses, ce *rien de trop* qui faisait leur préoccupation constante. Il y a cependant quelque chose de cela dans ce qu'en Europe on appelle la politesse française, dans cette grâce légère et dégagée que le français déploie au bal comme au combat.

Ainsi, si Homère appelle molpée le jeu auquel Nausicaa se livre avec ses compagnes, il désigne par ce seul terme une série de conditions essentielles aux yeux de tout grec, et qui étaient un des objets les plus sérieux de l'éducation antique. Il n'est pas permis à la jeune fille d'offrir aux regards un visage empourpré et par suite enlaidi, d'exécuter un mouvement qui ne puisse plaire à l'œil, de proférer un éclat de voix qui puisse blesser l'oreille ; tout doit être justement mesuré aux forces, et l'essoufflement même ne doit pas aller jusqu'à la perte de la respiration, mais seulement jusqu'à cette légère émotion qui soulève comme en cadence la juvénile poitrine de la vierge. C'est par la réalisation seule de ces conditions que les jeux chez les Grecs méritent d'être comparés à une danse qu'accompagne le chant et que sous le nom de molpée (μολπή) ils font partie intégrante des arts.

Ce que nous venons de dire ne surprendra pas les personnes tant soit peu familiarisées avec les monuments de l'art antique. Quand on examine les peintures sur vases, où souvent est figuré l'exercice de la balle, et j'en citerai une entr'autres qui décore un vase de la collection Lamberg (I, p. 62, pl. XLVII), où des jeunes filles jouent, l'une à la balle céleste, les autres à la balle au rebond, quand on examine, dis-je, ces peintures, on est vivement frappé des mouvements mesurés et cadencés de tous les personnages. Rien de violent, ni d'excessif; les gestes n'y dépassent jamais une certaine limite convenue de bienséance. Pas d'agitation dans les vêtements; ils sont drapés avec une grâce modeste et les plis accompagnent et indiquent les mouvements. Devant ces peintures on est frappé de l'harmonie générale qui règne dans ces scènes antiques. Dans la marche et dans les gestes tout est rythmé. C'est là évidemment un jeu qui ne s'éloigne pas de la danse et dont la représentation, telle que l'ont comprise les artistes anciens, nous parait expliquer parfaitement ce que nous venons de dire sur l'éducation des jeunes filles grecques.

J'aurai occasion dans le chapitre consacré aux jeux de balle de revenir sur ce sujet, mais je dois encore ajouter ici que la balle fut évidemment un jeu favori des jeunes filles au point que les artistes grecs firent de la *sphæra* un symbole de la jeunesse. La *sphæra*, d'abord emblème du globe solaire, et dont les courbes qu'on lui fait décrire représentent le mouvement diurne du soleil, devint naturellement ensuite un symbole de vie et de jeunesse. C'est pourquoi on la voit souvent figurée sur des vases peints, consacrés à Bacchus, dieu-soleil, et sur des vases funéraires où sa chûte appelle la pensée sur le déclin de l'astre du jour et sur le couchant de la vie. Ainsi sur un vase de la seconde collection Hamilton, reproduit dans l'*Elite des monuments céramographiques* (I, pl. XVI), on voit une jeune fille (Thalie, Egine ou Proserpine,

peu importe ici) enlevée par un aigle. Au dessous d'elle, échappée de sa main, est une balle qui tombe, symbole de la lumière du jour, de la jeunesse et des jeux de cet âge heureux, prématurément ravis à la vierge divine.

## § VI. — LE JEU DES CINQ PIERRES (πεντάλιθα).

Pollux (IX, 126), comme cela lui arrive souvent, ne donne qu'une description assez incomplète de ce jeu : « On se sert, dit-il, de petites pierres (λιθίδια), de cubes (ψῆφοι) ou d'osselets (ἀστράγαλοι) au nombre de cinq. On les jette en l'air et on cherche à les recevoir sur le revers de la main. Si l'on ne réussit qu'en partie il faut reprendre les osselets, tombés à terre, avec les doigts. C'est surtout un jeu de femmes. »

Comme ce jeu est encore en usage, nous pouvons compléter l'explication du lexicographe. Une fois le coup joué, si toutes les pierres ne sont pas restées sur le revers de la main, il s'agit, comme le dit Pollux, de reprendre avec les doigts celles qui sont tombées. A cet effet, on lance en l'air les pierres demeurées sur le dos de la main, on saisit rapidement celles qui sont à terre et on reçoit dans la main les premières lancées en l'air. C'est un jeu bien connu des enfants, que l'on peut modifier en variant successivement la manière de ressaisir les pierres à terre.

Aujourd'hui on ne le joue guères qu'avec des osselets et il s'appelle spécialement le jeu d'osselets. Mais ce qui chez les anciens portait le nom de jeu des osselets, c'était un jeu de hazard, semblable à celui des dés, qu'on trouvera plus loin amplement décrit Toutefois, même chez les anciens, on en arriva de bonne heure à désigner le jeu dont nous parlons sous le nom de jeu d'osselets

(ἀστραγαλισμός), et quoique l'expression de jouer aux osselets (ἀστραγαλίζειν) s'appliquât à un jeu de hasard on s'en servit très-souvent d'une façon générale quand on voulait désigner un jeu quelconque où l'on se servait d'osselets. L'expression de jouer aux cinq pierres (πενταλιθίζειν) était peu à peu tombée en désuétude. Aussi Pollux croit-il nécessaire de noter qu'elle se trouvait dans les *Dieux* d'Hermippe, un des auteurs de l'ancienne comédie, ainsi que dans les *Lemniennes* d'Aristophane dont il cite ce vers : « Elles jouaient aux cinq pierres avec des débris d'assiette. »

Pausanias, qui est du même temps que Pollux, se sert de l'expression jouer aux osselets quand il décrit (*Phoc.* XXX) les peintures du Lesché de Delphes, parmi lesquelles s'en trouvait une de Polygnote représentant les filles de Pandarus, Camiro et Clytie, couronnées de fleurs et jouant aux osselets (παιζούσας ἀστραγάλοις). Toutes les œuvres d'art qui représentent des scènes semblables, soit sculptures, soit peintures, sont connues sous le titre de joueurs ou joueuses d'osselets (ἀστραγαλίζοντες). Parmi les sculptures, Pline mentionne (XXXIV, VIII) celle de Polyclète de Sicyone, représentant deux enfants qui jouent aux osselets. A l'époque de Pline, ce groupe se trouvait dans l'appartement de l'empereur Titus et était regardé comme l'ouvrage le plus parfait qu'on eut jamais vu.

Parmi les peintures, il en existe une célèbre au musée de Naples (*Hercul. et Pomp.* II, pl. 17) que nous reproduisons. C'est une peinture monochrome sur marbre, signée Alexandre d'Athènes. Elle représente cinq déesses, Latone, Niobé, Aglaé, Diane, Hiléæra, parmi lesquelles Aglaé et Hiléæra, sur le premier plan, jouent avec des osselets au jeu des cinq pierres. Je ne crois pas, comme on l'a dit, que de petits objets soient mêlés aux osselets. Trois sont à terre, un quatrième est sous le pouce d'Aglaé et le cinquième est sans doute caché par les draperies, à moins qu'il

ne soit dans la main gauche d'Aglaé. Ces cinq osselets constituent un jeu d'osselets : c'est celui d'Aglaé. C'est au tour d'Hiléæra à jouer. Elle vient de lancer ses cinq osselets, en a reçu




trois sur le revers de sa main et deux tombent à terre. Ainsi chacune d'elle a un jeu composé de cinq osselets. Ce qui a induit en erreur, c'est qu'on n'a pas fait attention que les anciens se plaisent souvent à représenter dans une action deux moments différents, le moment présent et celui qui a immédiatement précédé et dont l'effet persiste encore, soit dans les plis des vêtements, soit dans les traces visibles de l'action antérieure, comme ici par exemple dans le coup non relevé d'Aglaé.

Nous aurions encore à parler de la signification des osselets sur

les monuments de l'antiquité figurée, mais, afin d'éviter des répétitions inutiles, nous nous réservons de traiter ce sujet dans le chapitre spécialement consacré au jeu des osselets.

### § VII. — LA BALANÇOIRE (αἰώρα ou ἐώρα, *oscillatio*).

La balançoire est un de ces divertissements qui ont existé de toute antiquité et auxquels il est inutile de vouloir assigner une origine. La mère, qui, la première, devant sa hutte de feuillage, suspendit aux branches d'un arbre le berceau de son nouveau-né, se trouva en même temps inventer la balançoire. Ce qu'on peut dire avec quelque probabilité, c'est que cet exercice devint fort à la mode à Athènes. Les Athéniens avaient institué une fête appelée les balançoires (αἰῶραι), sans qu'on sache bien au juste en souvenir de quel évènement légendaire. On s'accorde généralement à croire qu'elle se célébrait en l'honneur d'Erigone, qui s'était pendue, comme chacun le sait, par amour filial. Il est probable qu'on s'y livrait au plaisir de l'escarpolette en souvenir du corps d'Erigone balancé par les vents, ou en souvenir de ses courses errantes.

Tout en se balançant on modulait une chanson consacrée, composée par un poète, nommé Théodore, chanson qu'on appelait la Vagabonde, au dire d'Athénée (XIV, p. 618, E). Nous n'avons pas toutefois à nous occuper ici des origines de cette fête ; Meursius, dans son traité des fêtes de la Grèce, a rassemblé les divers passages des auteurs anciens qui en ont parlé. Ce qui nous intéresse ici, c'est la balançoire considérée non-seulement comme un divertissement de jeunes filles, mais comme un plaisir que ne dédaignaient ni les jeunes gens ni même les vieillards. Plutarque (*An seni sit gerend. resp.* XVIII), parlant de l'âge où l'on n'a plus

assez de force pour manier les haltères, pour lancer le disque, pour combattre en armes, dit que les vieillards savent encore faire prendre à leur corps quelque exercice salutaire en se livrant à des promenades, au jeu de balle et au plaisir de la balançoire.

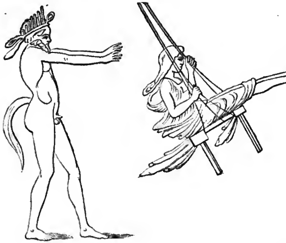
Mais en quoi consistait l'appareil chez les anciens? C'est ce que nous expliquent assez clairement les monuments de l'antiquité où le jeu de l'escarpolette est représenté. Nous reproduisons ici une charmante peinture sur vase qui a été publiée par Millingen



(*Ant. uned. monum.* pl. xxx) et que Rich, dans son Dictionnaire, n'a donnée qu'en partie (au mot *oscillatio*). On y voit le fauteuil ou le tabouret, retenu par quatre cordes, sur lequel est assise une jeune femme. Derrière, une autre femme est debout dans l'attitude de quelqu'un qui vient de mettre l'escarpolette en mouvement. Une peinture presque semblable orne un vase du musée du Louvre.

La peinture suivante, que ne connaissait pas Millingen, représente un satyre qui vient de pousser la balançoire sur laquelle

est assise une jeune fille; elle décore une belle coupe du musée de Berlin et a été publiée par M. Gerhard (*Vases et coupes du mus. de Berl.* Ire part. pl. XXVII).



A ces deux peintures, nous devons joindre encore une médaille qui existe à la Bibliothèque Impériale, classée sans beaucoup de raison parmi les médailles spintriennes, et qui a déjà été reproduite dans le *Trésor de numismatique et de glyptique* (pl. x, n° 3).



Est-ce bien d'ailleurs le jeu de l'escarpolette que représente cette médaille? Sans doute il est possible que les deux personnages, qui tirent sur les cordes, se préparent à balancer la femme qu'ils viennent d'enlever en l'air dans une sorte de grande mar-

mite; mais ce n'est là qu'une supposition. Je m'imagine que cette médaille a pu être frappée à Rome, lors de la représentation d'une pièce, peut-être imitée d'une comédie grecque, et dont nous aurions là une des scènes les plus bouffonnes. La perte presque totale du théâtre des Grecs et des Romains ne nous permet pas aujourd'hui de préciser la situation imaginée par le poëte. Mais j'indiquerai une situation analogue dans une comédie d'Eubule, intitulée Bellérophon, dont Athénée (xv, p. 666, E) nous a conservé un unique fragment de deux vers. Cette comédie devait présenter une parodie de l'histoire fabuleuse de Bellérophon, et il y avait nécessairement une scène où le héros était enlevé dans les airs par un moyen, nullement héroïque, assez semblable à celui qu'emploient les deux personnages de la médaille. C'est alors que le soi-disant héros s'écriait effaré : « Qui donc voudra me tirer en bas par les jambes, car je suis enlevé en l'air comme un appareil de cottabe? » On voit qu'il y a entre cette petite scène de la comédie d'Eubule et le sujet représenté sur la médaille une analogie qu'il était utile de mettre en évidence.

Dans son livre *Sur la Gymnastique*, Mercurialis a donné (p. 164) une représentation du jeu de la balançoire, que nous ne croyons pas devoir reproduire ici. Car Mercurialis l'a prise, dit-il, sur des médailles de Tibère et d'Auguste, mais il n'indique pas d'une manière précise la médaille qui lui a fourni cette scène; or il pourrait bien se faire que cette gravure ne fût que l'amplification infidèle de la médaille dont nous venons de parler.

### § VIII. — LES ORACLES DES AMANTS.

Dans les paragraphes précédents nous avons parlé avec quelques détails des amusements préférés des femmes, sur lesquels

nous avions des données certaines ; mais dans le courant de cet ouvrage on verra souvent les jeunes filles mentionnées à propos de jeux qui ne leur conviennent pas spécialement. N'oublions pas d'ailleurs que leurs jeux sont moins caractérisés que ceux des garçons. L'âge vient rapidement où l'amour emplit le cœur de ses brillantes promesses ; or l'amour aime les jeux et se plait aux tendres badinages. Tantôt c'est le jeune amant, comme l'Achille de Stace (*Achill.* I, 571), qui frappe sa Déidamie de guirlandes de fleurs, qui répand sur sa tête la moisson de ses corbeilles ou qui la châtie mollement de son thyrse ; tantôt, plus champêtres ébats, c'est la malicieuse Cléariste de Théocrite (v, 88) qui lance des pommes au chevrier qu'elle aime, tout en lui adressant des fredons d'amour.

Mais que l'amour est prompt à se créer des tourments ! qu'il passe vite de l'espérance au doute ! C'est pourquoi le cœur partout cherche des prétextes de croire ; dans tout il veut voir un présage, et pour interroger la destinée il est inventif en ingénieux moyens. L'homme antique d'ailleurs avait l'esprit superstitieux et subtil. Partout en communication avec les puissances célestes et terrestres, il soumettait ses actions, ses pensées mêmes, à la décision de cet invisible aréopage ; car, pour le Romain comme pour le Grec, la perpétuelle question était de savoir si, dans telle circonstance, il aurait les dieux pour lui ou contre lui.

Les anciens, on le sait, n'entreprenaient rien sans consulter les astres, le vol des oiseaux, les entrailles des victimes, etc. Tout phénomène était interprété. Des collèges de prêtres cultivaient cette science difficile de faire parler le Sort. Sans doute, quand des amants assistaient à des sacrifices dans les cérémonies publiques, ils devaient en profiter pour lire dans les entrailles des victimes ce qui leur importait plus que le salut de l'Etat. Ils interrogeaient aussi le vol sinistre ou propice des oiseaux, tenant compte de leur chant et de leur couleur : « Quel fut, s'écrie Ovide (*Am.* III, XII),

quel fut le jour, noirs oiseaux, où vous avez fait entendre à l'amant de tristes présages ! »

C'est encore à la lampe, ce secret témoin des amoureux mystères, ce confident des amants solitaires, à la lampe nocturne, qui joue un rôle mélancolique et charmant dans la poésie érotique de l'antiquité, que l'on demandait de tendres présages. « Il a pétillé, écrit Héro à Léandre (Ovide, *Her.* XIX, 151), il a pétillé le flambeau à la lueur duquel je t'écris, il a pétillé (*sternuit*), me donnant ainsi de favorables présages. » Mais infortunée l'amante qui voyait autour de la mèche de sa lampe se former de noirs champignons ! « O lampe, s'écrie une jeune fille dans une épigramme d'Agathias (V, 263), ô lampe, ne porte jamais de champignons, présages certains de pluie, ne retarde pas l'ami que j'attends... »

Une manière plus fréquente d'interroger le Sort était de se servir de dés ou d'osselets qu'au moyen d'un cornet on jetait sur une table. On espérait si le coup était bon ; on désespérait s'il était mauvais. Fortuné l'amant qui amenait le plus beau coup connu au jeu d'osselets, celui de Vénus ! Dans le chapitre que nous consacrerons au jeu des osselets, on trouvera une curieuse anecdote de Lucien sur ce sujet.

Un autre jeu, le cottabe, exclusivement antique, plaisait surtout aux amants. C'est la coupe à la main que les jeunes gens lisaient leur destinée. Lorsque l'on jetait à terre le reste du vin contenu dans la coupe, du bruit qu'il produisait en tombant, l'amant tirait un présage heureux ou malheureux. Le jeu du cottabe, répandu dans toute la Grèce, était fort compliqué ; aussi est-ce plus loin que le lecteur devra en chercher la description. On conçoit que, si la fortune des dés ou des osselets pouvait tenter les jeunes filles, le cottabe était un jeu qui ne convenait guère à leur retenue naturelle. Ce n'est pas dans le vin que la jeune fille va noyer son chagrin ou va puiser l'espérance. Le cottabe était

surtout un oracle qu'interrogeaient les jeunes garçons et le plus souvent, il faut l'avouer, les voluptueux et les débauchés.

Aux champs l'amour est plus simple : c'est dans une fleur que la jeune fille lit son arrêt, dans le bruit que fait une feuille en se déchirant. De même que dans le jet du cottabe, c'est du bruit plus ou moins sonore que l'on tire un présage. « Le vin, dit Agathias (v, 296), avec le bruit sonore d'une feuille de pavot qui éclate, s'est échappé des flancs de la coupe prophétique. Je reconnais que tu m'aimes. Mais tu me le persuaderas véritablement en venant passer la nuit à mes côtés. Cela montrera que tu es sincère, et je laisserai les ivrognes s'amuser au jeu du cottabe. »

On voit, en résumé, que les amants n'accordaient pas à ces oracles une confiance sans limites : c'était surtout un jeu. Celui auquel Agathias fait allusion dans son épigramme, c'est celui que Pollux (IX, 127) et Suidas appellent la claquette (πλαταγώνιον). « On prend une feuille de pavot ou d'anémone; on la pose sur le pouce et l'index de la main gauche réunis en cercle et on la frappe avec le creux de la main droite. Si le bruit que fait entendre la feuille en se déchirant est sonore, on peut espérer dans l'amour de son bien-aimé. » Dans une charmante idylle de Théocrite, un jeune chevrier soupire pour la belle et dédaigneuse Amarillys. Il lui parle, bien qu'absente, et se plaint de sa cruauté (III, 28) : « Un jour, dit-il, j'ai voulu savoir si tu m'aimais; mais la feuille de pavot frappée ne rendit aucun son et se flétrit sans bruit sur mon bras. »

A ce passage, le scholiaste ajoute de curieux détails : Quelquefois c'était sur l'épaule, dans le creux du bras, que l'on frappait la feuille et l'on n'interrogeait pas seulement le bruit du déchirement de la feuille, mais encore la trace qui restait sur le bras. Si le coup, que l'on avait donné, déterminait et laissait une marque rosée sur la peau, c'était un heureux présage ; mais si la peau

était enflée ou égratignée (ce qui pouvait arriver fréquemment si, par exemple, au lieu de la feuille on écrasait le pavot lui-même), alors il n'y avait plus qu'à désespérer.

On jouait encore à la claquette d'une autre façon selon le témoignage de Pollux (*Ibid.*) : « On prenait un lys double, dont on gonflait la cavité en l'emplissant de souffle ; on le brisait sur le front et selon le bruit qui se produisait on tirait de semblables présages. »

D'autrefois, ce n'était plus le jeu de la claquette. « On prenait (Pollux, *ibid.*) entre les extrémités des trois premiers doigts de la main droite un pépin de pomme encore humide et glissant ; on le pressait, et s'il jaillissait en l'air on en tirait un bon présage quant à la bienveillance de l'objet aimé. » Ce petit amusement était fort en usage en Italie. Il nous a valu une boutade d'Horace (*Sat.* II, III, 272) : « Quoi ! s'écrie-t-il, lorsque pressant les pépins d'une pomme, tu te réjouis si par hasard tu as frappé le plafond, es-tu dans ton bon sens ! » Le poëte, pour être, lui, dans son bon sens, était, il me semble un peu sévère. L'amour s'amuse et se nourrit d'enfantillages. Après tout il ne s'adresse qu'à des barbons ce qui explique un peu sa mauvaise humeur. Lui-même dans sa jeunesse avait dû jouer à la claquette.

Plus haut nous parlions de la Cléariste de Théocrite lançant des pommes à son chevrier adoré. Ce n'était point seulement une agacerie de sa part. Elle interrogeait le Sort, en tentant le cœur du pasteur dédaigneux. Heureuse eut-elle été si celui-ci avait daigné recevoir et lui renvoyer les pommes qu'elle lui lançait ! Car, ainsi que nous l'apprend Philostrate (*Imag.* I, 6), lorsqu'un amant jette une pomme à celle qu'il aime, si celle-ci la reçoit et la lui renvoie, il en peut conclure que leur amour mutuel est encore loin de s'éteindre. On voit que la pomme a eu de tout temps et chez tous les peuples une tendre signification. Dans les monuments de l'antiquité figurée, le pommier exprime toujours une idée d'amour,

et c'est à cause de ce caractère symbolique de son fruit que l'on voit si fréquemment, sur les camées antiques, Vénus tenant une pomme dans sa main.

Nous pourrions étendre encore la liste de ces oracles d'amour. Mais, dans ce sujet aux limites indécises, nous nous contentons d'avoir dit un mot de ceux qui étaient le plus en faveur chez les anciens. De nos jours, les amants semblent avoir hérité de la crédulité antique. Les enfants même, sans y voir d'ailleurs autre chose qu'un amusement, prennent encore grand plaisir à ces petits jeux. Toutefois si les jeunes filles semblent accorder moins de confiance à leur valeur augurale, c'est que la marguerite qu'elles effeuillent a maintenant le monopole de tous les présages d'amour et que partout, à l'exclusion du pavot et de l'anémone, on l'appelle l'oracle des amants.

# CHAPITRE III

## JEUX D'IMITATION

### § I. — LE JEU DU ROI (Βασιλίνδα).

On a souvent comparé la vie à une comédie où chaque homme à son tour est destiné à paraître. L'homme, en effet, dans ses premiers jeux, semble prendre plaisir à répéter, avant d'entrer en scène, le rôle qu'il aimerait se choisir, et à draper ses passions naissantes d'un brillant costume. Aucun jeu, il faut l'avouer, ne convient mieux que celui du roi à l'orgueil de l'enfant, à son instinct dominateur et à son désir de briller. Pollux (IX, 110), dans une seule phrase très-courte, nous l'explique clairement et naïvement : « On tire au sort, dit-il ; celui qui est élu roi (Βασιλεύς) ordonne ce qu'on doit faire ; celui à qui le sort a réservé le rôle de sujet (ὑπηρέτης) exécute tout ce qui lui est ordonné. »

Mais si les jeux d'un enfant trahissent ses penchants et ses instincts, ils sont souvent aussi marqués de traits communs à toute une nation, à toute une race. Ainsi le jeu du roi, à Sparte, où la royauté n'était qu'une fonction religieuse, ne devait pas être le même qu'à Athènes, la versatile et démagogique Athènes, où

l'enfant-roi avait sans doute à compter avec l'esprit harangueur et indiscipliné de ses sujets. L'Orient, au contraire, est le pays des splendeurs royales. Le peuple y vit dans les étoiles et dans les rêves. Figurez-vous ces pâtres solitaires, ces enfants élevés parmi les troupeaux, qui soudain voient apparaître à leurs yeux le cortége royal d'un Crésus ou d'un Astyage, cette caravane de luxe et de volupté, traînant à sa suite une armée de serviteurs, de musiciens, de courtisanes et de danseuses. Une fois évanoui dans la poussière du soleil, ce spectacle laisse l'âme de ces pasteurs stupéfaite. Pour eux, le roi est celui qui ordonne, devant qui tout plie, auquel nul ne peut désobéir. Or, ces pauvres enfants en haillons, quel jeu, si ce n'est celui du roi, pourront-ils imaginer, qui semble pour un instant les rapprocher d'un paradis à peine entrevu ?

On connait la légende de l'enfance de Cyrus racontée par Hérodote. Astyage le croyait mort, tandis qu'il était élevé en secret chez un bouvier. « Il avait dix ans, raconte l'historien (I, 114), lorsqu'une circonstance le fit reconnaître. Dans le bourg où il vivait parmi les bouviers, il jouait un jour sur la route avec des enfants de son âge. Ceux-ci élurent pour leur roi celui qu'ils appelaient le fils du bouvier. Il nomma les uns architectes du palais, les autres suivants d'armes ; l'un même fut nommé l'œil du roi ; un autre eut mission d'expédier les affaires; chacun enfin avait sa charge. Mais comme un de ces enfants, le fils d'Artembares, notable de la Médie, ne voulait pas obéir à ses ordres, Cyrus ordonna aux autres enfants de s'en emparer, et il le fustigea rudement. Au sortir des mains de Cyrus, cet enfant, plein du ressentiment de cette injure, rentra dans la ville et alla se plaindre à son père du traitement que lui avait infligé Cyrus. Il ne le nommait pas Cyrus, bien entendu, mais le fils d'un bouvier d'Astyage. Artembares outré se rendit avec son fils auprès d'Astyage et se plai-

gnit d'avoir été indignement insulté, ajoutant en montrant les épaules de son fils : Vois, ô roi, de quelle manière nous avons été outragés par ton esclave, un fils de bouvier. » Ici la légende devient curieuse par la réflexion mentale qu'il faut supposer à Astyage. Celui-ci, en regardant les cicatrices de l'enfant, pensa qu'une main seule de roi pouvait châtier aussi vertement, ce qui lui fit concevoir des soupçons, d'où s'ensuivit bientôt la reconnaissance de Cyrus. Cette façon de comprendre les devoirs d'un roi, c'est ce que, dans Justin qui raconte la même anecdote (I, v), Cyrus lui-même appelle « agir en roi. »

Chez les Romains, bien que les mœurs ne formassent pas les enfants à des idées de royauté, le titre de roi cependant s'était conservé dans les festins, où il était tiré au sort parmi les convives, et dans les jeux d'enfants, comme le témoigne Horace (*Epit.* I, I) : « Ecoutez les enfants dans leurs jeux! Fais bien, disent-ils, et tu seras roi. » Mais un jour combien ce titre de roi dût pâlir auprès de celui d'Imperator. L'empire fut aux audacieux et aux chefs d'armée. Et dans le cerveau de tous ces enfants, qui jouaient aux pieds de Jupiter Capitolin, fermentèrent des idées de révolte et de fortune militaire. La jeunesse se forma dans ses jeux aux grandes aventures. On jouait aux commandements et aux empires (*ducatus et imperia ludere*); et, comme Bonaparte à Brienne, plus d'un enfant, dans ses premières années, laissa deviner ce qu'il devait être plus tard. Suétone, en trois lignes, nous raconte dans la vie de Néron (XXXV) une tragique histoire : « Rufinus Crispinus, un fils que Néron avait eu de Poppée, s'amusait étant encore tout enfant à jouer aux commandements et aux empires ; cela suffit pour que Néron ordonnât à ses esclaves de le noyer dans la mer en allant à la pêche. » Pauvre enfant! il n'avait pas quatorze ans! C'était le punir bien jeune d'un rêve ambitieux que d'ailleurs l'infortuné caressait sans doute.

Après avoir parlé du jeu du roi, nous devons dire quelques mots d'un autre jeu, auquel peut convenir aussi la définition vague et générale de Pollux : c'est celui des commandements (κελεύσματα), qu'Hésychius (κελεύματα) s'est contenté de mentionner sans le décrire. On s'y livrait surtout à la suite des repas ; et sans doute, à Rome dans les festins, quand la bonne chère et les vins de Campanie avaient mis les convives en gaîté, le roi devait plaisamment abuser de son autorité éphémère et donner à ses sujets les ordres les plus drôles et les plus extravagants même.

Les spirituels Athéniens ne dédaignaient pas ce petit eu qui prêtait à rire, témoin cette anecdote racontée par Galien (*Med. græc. op.* Ed. de Kühn, Lips. 1821, vol. I, p. 25), dans le chapitre où il se propose de rechercher si la profession d'athlète a quelque utilité publique ou privée : « L'hétaire Phryné assistait un jour à un banquet, où l'on jouait à ce jeu qui consiste à commander, chacun à son tour, ce que l'on veut que fassent les autres convives. Voyant que les femmes avaient peint leur visage avec de l'orcanette, de la céruse et du rouge, elle ordonna de tremper les mains dans l'eau, de se toucher le visage et de l'essuyer aussitôt avec un linge. Elle commença par le faire elle-même ; alors on vit les figures des autres femmes toutes couvertes de taches : on eut dit des épouvantails. Phryné seule parut plus belle, car elle seule possédait une beauté naturelle, sans fard, et qui n'avait pas besoin de détestables artifices. »

On doit reconnaître dans le jeu des commandements le type de bien des jeux actuellement encore en usage, surtout parmi les petites filles. Toutes se prenant par la main exécutent une ronde chantée et s'arrêtent à chaque strophe pour imiter les gestes de celle qui conduit le chœur.

## § II. — LE JEU DES JUGES.

Au premier abord on pourrait croire que les enfants ont pratiqué ce jeu de toute antiquité. Ce serait une erreur. Dans les premiers temps de l'histoire, l'autorité était dans la famille : on n'y connaissait qu'un juge, le père. Mais sitôt que les cités se furent constituées, tous les rouages de la justice civile se mirent du même coup en mouvement. Et, comme les jeux des enfants trahissent souvent l'état de la société dans laquelle ils vivent, je placerais volontiers l'époque où ce jeu fut le plus en faveur à Athènes, sous Périclès, à l'époque de la création du jury. On s'est souvent moqué avec quelque raison de l'esprit chicaneur des Athéniens ; toutefois il n'est pas étonnant qu'ils se soient enivrés de leur liberté et du sentiment de leur valeur personnelle. Périclès, on le sait, démocratisa la justice. A Athènes, pauvres et riches, tout le monde fut juge. Tous les ans, six mille juges étaient nommés et répartis par le sort en nombreuses dicastéries. Si ces fonctions judiciaires auxquelles tout Athénien était appelé, le rendirent quelque peu ergoteur, il n'y a là rien que de naturel ; et, si les pères ont joué avec leurs nouvelles et glorieuses fonctions, les enfants, on devait s'y attendre, n'ont rien eu de plus pressé que d'imiter leurs pères et de jouer à la dicastérie. Les enfants, c'est Maxime de Tyr qui nous l'apprend, avaient leurs lois et leurs tribunaux, devant lesquels on amenait les délinquants ; les condamnations consistaient dans la confiscation des osselets et des autres joujoux. Ils s'exerçaient, en résumé, à leur fonction d'hommes ; et le jeu des juges, à tout prendre, vaut bien celui du roi.

Un enfant juste fait presque toujours un homme juste. Aussi les biographes des grands hommes n'ont-ils pas négligé ces petites

anecdotes prises dans la première jeunesse, où souvent une action, un mot même montre déjà ce que l'enfant sera dans un âge plus avancé. Plutarque cite un trait remarquable de Caton (*Cato minor*, II). Un jour il jouait avec plusieurs de ses camarades au jeu des juges. Rien n'était omis, ni l'accusation, ni la défense, ni la condamnation. Un des plus petits, condamné à l'emprisonnement, fut enfermé dans une chambre par un des plus âgés. Il poussa des cris et appela Caton. Celui-ci vola à son secours, se fit jour à travers ses camarades, qui voulaient lui faire obstacle, et délivra le prisonnier. Cet acte décélait chez Caton un grand respect de la liberté personnelle et une haine instinctive de l'arbitraire. C'est bien le même enfant qui, devenu homme, après avoir traversé les proscriptions de Sylla, lutta contre César et à Utique se perça de son épée, pour ne pas laisser voir au monde, selon l'expression d'un poëte, aux pieds du crime heureux, la vertu dans les fers.

Sénèque, dans son traité *De la constance du sage* (XII), a témoigné du goût des jeunes Romains pour ce jeu. Pour lui les hommes ne sont que de grands enfants. « Ceux-ci, dit-il, jouent aux magistratures, imitant la prétexte, les faisceaux et le tribunal ; et les hommes, dans le champ de Mars, dans le forum, dans la curie, jouent sérieusement aux mêmes jeux.

Parmi les empereurs romains, Sévère, soldat heureux et habile, avait dans le caractère de la dureté et de l'inflexibilité. Il le témoigna dans sa jeunesse par le goût, qui se développa de très-bonne heure en lui, de rendre des sentences. « Dans sa première enfance, dit Spartien (*Hist. Aug.*), avant de s'être livré à l'étude des lettres latines et grecques, dans lesquelles il excella, il ne jouait avec ses camarades à aucun autre jeu qu'à celui des juges. Devant lui on portait les faisceaux et les haches ; et, au milieu du cercle des enfants rangés en ordre, il siégeait et jugeait. »

Après avoir parlé du jeu des juges, nous ne pouvons omettre un jeu athénien, qui s'en rapproche beaucoup, et que nous appellerons le jeu du bœuf immolé (βουφόνια). A la vérité, les auteurs anciens qui en ont parlé nous le présentent beaucoup plutôt comme une cérémonie religieuse ; mais plusieurs jeux encore en usage parmi nous rappellent par leur contexture cette cérémonie qui était indubitablement le modèle d'un jeu d'enfants.

En effet, tous les ans, à Athènes, vers la fin du printemps, le quatorzième jour de Scirrophorion, il se jouait un drame religieux dont nous devons d'abord dire l'origine. Une loi attique, que nous a conservée Ælien (*Hist. var.* V, XIV), défendait d'immoler des bœufs, comme animaux associés aux travaux de l'agriculteur. Or, un jour aux Diipolies, fête de Jupiter protecteur de la ville, un bœuf se permit de manger, à ce que disent Hésychius et Suidas (βουφόνια), le gâteau sacré placé sur l'autel. Alors, nous raconte Pausanias (*Att.* XXVIII), le prêtre irrité lui lança la hache du sacrifice, puis s'enfuit effrayé de cette action sacrilége. Mais il fut sauvé par la sentence que rendit le tribunal siégeant au prytanée, sentence par laquelle il fut reconnu innocent et la hache seule condamnée.

Or ce fut ce meurtre et cette sentence que le drame religieux dont nous avons parlé était destiné à rappeler. Il se jouait en deux parties : on plaçait, dit Pausanias (*Att.* XXIV), un gâteau fait d'orge et de blé sur l'autel ; on faisait approcher le bœuf destiné à être immolé, et, dès qu'il avait mangé le gâteau sacré, un des prêtres lui lançait la hache du sacrifice et s'enfuyait aussitôt. C'est alors que commençait la seconde partie du drame, pour nous la plus intéressante et dont Ælien (*Hist. var.* VIII, III), et surtout Porphyre (*De abstin.* II, 30), nous ont conservé les détails. C'était en quelque sorte la parodie du jugement antique prononcé par le tribunal du prytanée. On traduisait d'abord devant un tribunal les

jeunes filles accusées d'avoir apporté l'eau dont on avait arrosé la pierre à aiguiser. Les jeunes filles se défendaient, en rendant responsable du meurtre l'esclave qui avait repassé la hache. Celui-ci rejetait la faute sur le prêtre qui avait commis le meurtre. Ce dernier alors se disculpait, en renvoyant l'accusation à la hache, qui, ne pouvant rien dire pour sa défense, était condamnée et précipitée dans la mer.

Après avoir lu les détails de cette procédure curieuse, les lecteurs conviendront sans doute que nous n'avons pas eu tort de supposer que les enfants d'Athènes devaient à leur tour parodier dans leurs jeux l'antique drame des Bouphonies.

### § III. — LE JEU DE L'ARCHITECTE.

C'est avec raison que Platon, au livre premier de ses *Lois*, insiste pour que l'enfant soit surveillé et dirigé jusque dans ses jeux. « Il faut que ceux qui veulent être un jour bons laboureurs ou bons architectes, dit-il, s'amusent, l'un au labourage de la terre, l'autre à des constructions enfantines; que le maître qui dirige ces enfants leur mette entre les mains de petits outils construits sur le modèle de ceux qui servent aux hommes, et leur fasse apprendre ce qu'il est nécessaire qu'ils sachent avant que d'exercer leur profession... En un mot, il faut qu'au moyen de leurs jeux, le maître tourne le goût et l'inclination de l'enfant vers le but qu'il doit atteindre pour remplir sa destinée. »

Les jeux dont parle Platon n'ont pas évidemment de lois fixes. Chacun y suit son caprice et sa fantaisie. Tantôt, c'est avec le sable humide, sur le rivage de la mer (Homère, *Il.* xv, 363), que l'enfant élève des constructions. Quelle différence, dit Sénèque

(*De const. sap.* XII), y a-t-il entre lui et l'homme possédé de la manie de se bâtir des demeures fastueuses? Tantôt cueillant çà et là quelques branches et se faisant tour à tour architecte et charpentier, l'enfant coupe et façonne des baguettes, les plante en terre et les surmonte d'un toit de feuillage. Tibulle a tracé (II, I) un tableau charmant de ces jeux; il nous peint des parents, un jour de fête, réunis, après l'accomplissement des sacrifices, et sous leurs yeux une troupe de jeunes enfants, prospérité de la maison, s'amusant, presque aux pieds de l'autel domestique, à construire des maisonnettes de feuillage.

Mais s'il est utile aux enfants de s'initier dans leurs jeux aux travaux des hommes, on peut dire aussi, non sans quelque raison, avec Horace (*Sat.* II, III, 247) que « c'est de la folie, quand on porte barbe au menton, que de s'amuser à construire des maisonnettes (*ædificare casas*). »

## § IV. — LE JEU DU MOSAÏSTE.

Les anciens, qui possédaient à un degré supérieur le sens pratique de la vie, ne négligeaient rien de ce qui pouvait faire de leurs enfants des hommes sagaces et ingénieux. Dans les *Lois* de Platon (VII) on peut lire un passage remarquable, relatif à la gymnastique intellectuelle à laquelle il faut soumettre l'intelligence des enfants. Il y est dit qu'il faut les exercer à une foule de petits calculs à leur portée, comme par exemple de partager, en un nombre plus ou moins grand de leurs camarades, un certain nombre de pommes ou de couronnes, en sorte qu'ils soient forcés tout en s'amusant de recourir à la science des nombres. Il est évident en effet que les enfants dans leurs jeux développent la

faculté qu'ils ont de compter, de comparer, d'ajouter, de diviser et qu'ainsi ils arrivent à se familiariser avec les nombres.

Parmi ces amusements mêlés de combinaisons (τεχνοπαίγνια), il faut ranger assurément la construction des mosaïques, qui demande une grande habileté, de l'expérience et une certaine connaissance des nombres. Les anciens aimaient beaucoup la variété, et si dans leurs maisons ils n'avaient pas tous des mosaïques composées et finies comme de véritables peintures, ils voulaient au moins que le mosaïste fut assez habile pour varier à l'infini les dessins du parquet. Ceux-ci étaient d'une diversité dont on peut à peine se faire une idée et ne demandaient pourtant que l'emploi d'un nombre relativement petit de carreaux mi-partie de noir et de blanc. Chaque carreau divisé par une diagonale en deux parties, l'une blanche, l'autre noire, pouvait se placer dans quatre positions différentes. On prenait, par exemple, 196 de ces carreaux, et alors le nombre de combinaisons, que pouvait offrir chaque manière de les placer et de les grouper, devenait presqu'infini. Parmi les mosaïques qui nous ont été conservées, beaucoup sont composées d'après ce système (*Hercul. et Pomp.* V, vi[e] ser. p. 13). Nul doute que les enfants ne s'amusassent et ne s'exerçassent à ces mille combinaisons, au moyen de jetons semblables à ces carreaux.

## § V. — LE JEU DES FIGURES D'IVOIRE.

Ce jeu, basé sur un principe à peu près semblable à celui du mosaïste, et qu'aujourd'hui nos enfants connaissent sous le nom de *casse-tête*, nous a été décrit par Ausone, dans une lettre qu'il adresse à Paulus (Ed. Panck. II, p. 105). C'est en voulant lui

donner une explication du centon, qu'il entre dans quelques détails sur ce jeu. « Le centon, dit-il, ressemble à ce que les Grecs appellent le jeu des figures d'ivoire (ὀστομαχία). Ce sont quatorze petits morceaux d'ivoire affectant diverses formes géométriques. Les uns sont des triangles isoscèles, les autres des triangles équilatéraux ; d'autres présentent la forme de triangles scalènes ou bien rectangles. Or, de l'assemblage de ces figures résultent mille formes diverses. Tantôt c'est un éléphant, tantôt un sanglier, une oie qui vole, un mirmillon armé, un chasseur à l'affût, un chien qui aboie. C'est encore une tourterelle, un canthare, et un nombre infini d'autres choses selon la science plus ou moins grande du joueur. » La meilleure explication que nous pourrions donner de ce jeu, pour ceux qui ne le saisiraient pas très-bien, ne vaudrait pas celle que l'on peut se donner soi-même en s'arrêtant quelques instants devant un marchand de jouets.

C'est au moyen d'un jeu à peu près semblable que les anciens apprenaient à lire aux enfants. On leur enseignait l'alphabet, comme le dit Quintilien (I, I) au moyen de lettres figurées en ivoire. Et il n'est pas sans intérêt de rappeler que c'est avec des lettres d'ivoire que saint Jérôme (Ed. P. 1603, *Ep. fam.* II, *ép.* 15) apprenait à lire à sa fille; c'était, comme il le dit, un jeu et en même temps une étude. Tantôt il plaçait les lettres dans leur ordre, tantôt il renversait ou bouleversait cet ordre. On use encore aujourd'hui du procédé de saint Jérôme, dont certainement les Grecs se servaient bien des siècles avant lui.

## § VI. — LE JEU DU CHEVAL.

Un enfant aperçoit-il un long bâton, il l'enfourche, le fouette et part au galop, plus fier de sa monture que d'un coursier olympique.

Voilà un petit jeu que comprennent à merveille tous les enfants, sans qu'on ait besoin de le leur expliquer. C'est à ce sujet que Plutarque nous a transmis un trait curieux de la vie d'Agésilas, que relate aussi Ælien (*Var. Hist.* XII, xv). Ce trait, d'ailleurs très-connu, se trouve encore dans un autre ouvrage de Plutarque (*Apophth. lacon.* LXX) : « Agésilas, dit-il, aimait beaucoup ses petits enfants, et chez lui il prenait part à leurs jeux, enfourchant un roseau comme un cheval (κάλαμον περιβεβηκὼς ὥσπερ ἵππον). Comme un de ses amis le surprit un jour au milieu de cet exercice, il le pria de n'en rien dire à personne jusqu'à ce que lui-même eut des enfants. » Observation spirituelle et pleine de sens. Valère Maxime (VIII, VIII) rapporte la même anecdote, mais il l'attribue à Socrate, qu'Alcibiade aurait surpris un roseau dans les jambes *(interposita arundine cruribus suis)*. Ajoutons que monter à cheval sur un bâton (*equitare in arundine longa*) est encore un de ces petits jeux enfantins qu'Horace (il était célibataire) trouve ridicule chez un barbon (*Sat.* II, III).

## § VII. — LE LABYRINTHE.

On connaît l'histoire fabuleuse du Minotaure et du labyrinthe de Crète, construit par Dédale, des allées inextricables duquel Thésée, après avoir tué le minotaure, parvint à sortir, guidé par le peloton de fil que lui avait donné Ariadne. Le labyrinthe de Crète n'était pas le seul qui existât dans l'antiquité. Pline (XXXVI, XIII) nous a laissé une description sans doute traditionnelle des plus célèbres, de ceux d'Égypte, de Crète, de Lemnos et de celui qu'en Etrurie, Porsenna fit bâtir pour sa sépulture. Que ces constructions vastes et compliquées, dans les détours des-

quelles on pouvait certes se perdre facilement, aient été des sépultures royales ou d'immenses nécropoles, c'est ce que nous n'avons pas à examiner ici. Mais ces labyrinthes ont été l'origine de deux jeux que nous désignerons sous les noms de jeu de la grue et jeu du labyrinthe.

Le premier, à vrai dire, n'était point absolument un jeu, mais une danse qu'on appelait la grue (γέρανος), parce qu'à l'imitation de ces oiseaux voyageurs, qui volent en longue file, les danseurs se tenaient par la main et décrivaient, guidés par le conducteur du chœur, des tours et des détours rappelant les plis et les replis des labyrinthes. Cette danse remontait à la plus haute antiquité, puisque dans Homère (*Iliade* XVIII, 596) nous la voyons figurée sur le bouclier d'Achille. Le poëte en attribue l'invention à Dédale en l'honneur d'Ariadne. De jeunes garçons et de jeunes filles, se tenant par la main, exécutent diverses figures et parfois se suivent en file en faisant de nombreuses évolutions.

Plutarque (*Thes.* XXI) en attribue l'invention à Thésée, qui, sorti vainqueur de sa lutte avec le Minotaure, voulut en passant à Délos honorer Apollon par une cérémonie nouvelle. « Il exécuta, dit l'historien, une danse que les habitants de Délos ont conservée, dans laquelle on décrit des tours et des détours à l'imitation des circuits du labyrinthe. » Il ajoute qu'elle s'appelait la grue. Au dire de Callimaque (*Hym. à Délos,* 310) le chœur tournait autour de l'autel d'Apollon.

Cette danse, on le sait, existe encore aujourd'hui sous le nom moderne de danse candiote. Si je la mentionne ici c'est que je suis certain qu'elle est l'origine d'un jeu, bien connu des enfants de nos jours, consistant à se tenir les uns les autres en une longue file que le joueur placé en tête conduit selon son caprice, tournant en tous sens, l'enroulant et la déroulant. Aujourd'hui les enfants exécutent ce jeu en courant ; mais rythmez et cadencez les pas,

vous aurez la danse antique de la grue ; et l'on peut présumer que chez les Grecs et chez les Romains, les enfants ont dû chercher une récréation dans cette danse, qui était à l'origine un chœur religieux se déroulant autour de l'autel d'Apollon.

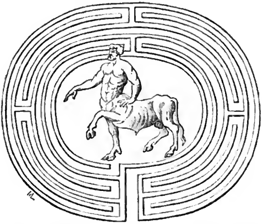
Sans doute, dans un traité spécial des danses antiques, on devrait pour plus d'exactitude établir une différence d'origine et d'exécution entre la grue et la danse gnossienne (de Gnosse, où était le labyrinthe) ; mais ici nous pouvons négliger cette différence, qui consistait principalement en ce que, dans le principe au moins, la gnossienne présentait un centre fixe d'évolutions ; car les deux danses en arrivèrent certainement à se confondre dans l'usage.

Le jeu du labyrinthe est tout autre chose. Pline en fait mention dans le passage cité ci-dessus. Il explique comme quoi les labyrinthes d'Egypte et de Crète étaient d'immenses palais avec des complications de portes, d'allées et de chambres, et ne ressemblaient en aucune façon à ce que de son temps on appelait labyrinthes, « promenades où, dans un court espace, on peut faire plus de mille pas, comme ceux qui à la campagne servent d'amusement aux enfants ou ceux qu'on figure sur les mosaïques (*in pavimentis, puerorumve ludicris campestribus*). »

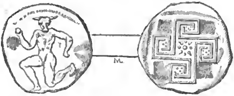
On sait qu'en Italie dans les jardins, les allées sont flanquées de chaque côté de haies d'arbustes verts, dépassant de beaucoup la tête du promeneur. On conçoit facilement qu'il soit possible de dessiner un entrelacement d'allées assez compliqué pour que, n'étant pas aidé par la vue, on puisse s'y égarer quelques instants. Pline nous parle de labyrinthes figurés sur le pavé des appartements ; on peut en voir un exemple dans une mosaïque découverte à Pompéi (*Hercul. et Pomp.* v, 6e sér. p. 4). Le labyrinthe emplit un carré, au milieu des quatre côtés duquel se trouvent des tours figurant les entrées. L'exercice consiste à entrer par une tour, à suivre les circuits et à revenir au point de départ. Mais

si ce labyrinthe était dessiné sur le sol, au moyen d'allées et de charmilles, on pourrait croire s'y être égaré.

On voit encore, sur une pierre que nous reproduisons (Gorii, *Mus. Florent. Gem. ant.* II, pl. xxxv; Rossi, *gem. ant.* IV, pl. xxxi), un labyrinthe d'un autre genre, au centre duquel se trouve



le Minotaure. On sait que, selon Pausanias, c'est à Gnosse que se trouvait le fameux labyrinthe de Crète. C'était justement l'emblême que les habitants de Gnosse faisaient figurer sur le revers de leurs monnaies. Sur la médaille très-antique extraite de Pellerin (*Méd.*



*de P. et de V.* iii, pl. 98) et dont nous donnons les deux faces, on voit d'un côté la figure du Minotaure et de l'autre un labyrinthe très-

simple. Des deux suivantes, qui faisaient aussi partie du cabinet Pellerin, la première (*Méd. de P.* et de V. III, pl. 98) nous montre un labyrinthe décrit avec des lignes courbes. La face que nous n'avons pas fait graver présente une tête laurée d'Apollon. La seconde (*Méd. de R.* pl. 3) porte sur le revers un labyrinthe semblable au précédent, quant à ses détours, mais décrit avec des lignes droites. Elle porte l'inscription caractéristique « de Gnosse ».







Ces médailles avec labyrinthe ne sont pas rares; quelques-unes sont à l'effigie de Jupiter, d'autres à celle du Minotaure. Gnosse n'est pas du reste la seule ville qui ait adopté cet emblême. On le retrouve sur les médailles de Carthage-la-Neuve (Carthago nova), fondée par Hasdrubal au sud de la péninsule hispanique. On a des monnaies de cette ville frappées à l'effigie de Marc-Antoine et à celle d'Auguste. Sur celle qu'à publiée Vaillant (*Numism. Aug. et Cæs. in col.* p. 10) un petit labyrinthe est à côté de la figure de Marc-Antoine. Celle à l'effigie d'Auguste (*Idem*, p. 38) offre une disposition différente. Le labyrinthe avec une inscription qui l'encadre occupe tout le revers de de la médaille. C'est au surplus toujours le même type de labyrinthe, quoique moins bien exécuté, que sur les médailles de Gnosse.

# CHAPITRE IV

## JEUX DE POURSUITE ET DE CIRCUMVOLUTION

### § I. — LE JEU DE LA COQUILLE (ὀστρακίνδα).

Parmi les jeux dont les auteurs anciens nous ont laissé la description, celui de la coquille est un des plus curieux à étudier, en ce qu'il nous permet d'observer comment, dans ses manifestations les plus diverses, l'esprit humain obéit toujours à quelques principes fixes et immuables. En effet, le principe sur lequel repose le jeu de la coquille est absolument le même que celui qui pendant longtemps servit de base aux idées des Athéniens sur la constitution d'un état libre.

Les Grecs n'aimaient pas à se maintenir à des hauteurs métaphysiques ; toutes leurs idées se revêtaient d'une forme sensible, et d'un principe philosophique ils se plaisaient, avec leur science pratique de la vie, à tirer des règles de conduite applicables à la direction des affaires humaines. Ainsi cet axiome que deux choses contraires, comme par exemple le jour et la nuit dans l'ordre physique, ne peuvent exister simultanément sans engendrer la confusion et le chaos, se transforma, dans la grande âme de Solon,

en un principe politique remarquable qu'on peut formuler ainsi: dans la cité deux partis contraires et égaux en puissance ne peuvent co-exister sans engendrer l'anarchie. C'est pourquoi, de crainte que la liberté ne périsse dans l'effort de la collision, le premier devoir d'un citoyen est de prendre une décision réfléchie mais immédiate et d'appuyer de son vote le parti qui lui semble devoir assurer le salut de la chose publique. Solon proscrit l'indifférence en matière politique : celui qui s'en rend coupable est déchu et déclaré indigne; car son abstention peut causer la ruine de l'Etat. En effet, par le fait seul du choix que fait un citoyen entre deux partis, l'un devient prépondérant, et avant que la bataille ne soit engagée, la victoire est assurée dans le sens le plus favorable à la cité, puisqu'elle est l'expression de sa volonté même.

Tel fut le point de départ de l'ostracisme ou jugement de la coquille, établi sous Clisthènes, et que d'ailleurs dans l'antiquité on ne trouve pas seulement à Athènes. On sait en quoi il consistait. Au jour fixé, l'agora par dix portes donne passage aux citoyens qui viennent voter au moyen d'une coquille, sur laquelle ils écrivent le nom de celui qu'ils croient dangereux pour la tranquillité de l'Etat. Sous peine de nullité six mille citoyens doivent se prononcer dans le même sens. Celui qu'a désigné le jugement de la coquille s'éloigne de la cité pour un temps limité, sans qu'en résumé cet exil, qui n'est pas une peine, mais une mesure de sûreté d'Etat, atteigne en rien son honneur et sa considération.

Or, en disant ce qu'était l'ostracisme (ὀστρακισμός) nous venons presque de décrire le jeu de la coquille (ὀστρακίνδα) qui n'en est qu'une image fidèle, ce qu'on pourrait appeler une réduction dans le sens plastique du mot ; si bien que lorsque les auteurs comiques veulent désigner l'ostracisme, ils se servent très-souvent, par badinage et par un euphémisme qui est bien dans le caractère hellénique, du terme qui désigne le jeu de la coquille, comme par

exemple Aristophane dans les *Chevaliers* (855): Ce jeu est très-simple et la description que nous en ont donnée Pollux (IX, 111) et Eustathe (p. 1161, 42) se complète heureusement par les explications du scholiaste de Platon (Ed. Bekker, *Schol.* p. 314).

Des enfants se partagent en deux camps égaux en nombre et se placent de chaque côté d'une ligne préalablement tracée à terre. Voilà bien les deux rivaux, tels que les avait en vue le législateur athénien. Or il s'agit de savoir quel est celui des deux camps qui prendra la fuite. On choisit à cet effet une coquille (ὄστρακον) blanche d'un côté, noire de l'autre ; ou si elle est naturellement blanche des deux côtés, on la noircit avec un peu de poix ou de goudron. On a tiré la raie à terre de façon que, soit réellement, soit conventionnellement, un des deux camps soit à l'Orient, l'autre à l'Occident, c'est-à-dire l'un du côté du jour, l'autre du côté de la nuit, le jour et la nuit représentant parfaitement les deux principes opposés qui ne peuvent exister simultanément et dont il faut qu'un des deux l'emporte. Un enfant se tient au milieu, sur la raie ; il lance la coquille en l'air en lui imprimant un mouvement de rotation et en criant : nuit ou jour (νὺξ ἢ ἡμέρα). La coquille évidemment tombe jour ou tombe nuit, comme nous disons d'une pièce de monnaie qu'elle tombe pile ou qu'elle tombe face. Si la coquille tombe jour, le parti auquel est échu le côté blanc, c'est-à-dire qui est placé à l'Orient, devient le parti poursuivant et l'autre, auquel est attribué le côté noir, celui qui est à l'Occident, devient le parti poursuivi. Les enfants qui le composent doivent faire volte-face et se sauver le plus rapidement qu'ils peuvent. Aussitôt qu'un des fuyards est pris il fait l'âne (ὄνος κάθηται), pour me servir du terme exact que l'on retrouve encore dans d'autres jeux. Il est mis hors de combat. Il fait monter celui qui l'a attrapé sur son dos et le porte ainsi jusqu'au camp, où il demeure prisonnier.

On voit assez clairement dans ce jeu l'origine de celui que nous

pratiquons encore sous le nom de jeu de barres. L'exposition que nous avons faite de celui de la coquille rend sensible sa liaison avec l'ostracisme. Aussi il ne serait peut-être pas invraisemblable de supposer qu'il fut imaginé vers le cinquième siècle avant Jésus-Christ. Eustathe dans le passage qu'il consacre à ce jeu cite quelques vers, tirés d'une pièce de Platon le comique, intitulée la *Symmachie*, qui d'ailleurs n'ajoutent rien à la description ci-dessus. Quant à Pollux, il fait allusion à un passage extrêmement curieux de Platon le philosophe (Ed. Bekker, I, p. 30). Celui-ci remarque qu'en amour, l'amant et l'objet aimé changent souvent de rôle lorsque l'amant s'étant épris ailleurs devient l'objet aimé et l'objet aimé l'amant. « L'écaille étant retournée (ὀστράκου μεταπεσόντος), dit-il, c'est-à-dire les rôles étant changés, l'amant, de poursuivant qu'il était, devient le poursuivi et s'efforce de fuir, tandis que l'objet aimé cherche à l'atteindre. »

Il est manifeste que lorsque nous assignons une date approximative à l'invention de ce jeu nous n'entendons parler que de son mécanisme considéré dans l'ensemble ; car la manière d'interroger le sort, en lançant en l'air une coquille ou un objet quelconque à deux faces, est naturellement bien antérieure au jeu de la coquille. Pour imaginer ce dernier il a fallu tout un système d'institutions politiques, tandis que pour trouver le jeu de pile ou face il a suffi de deux enfants et d'un caillou plat ramassé sur le bord de la mer.

Ajoutons encore que les Grecs disaient proverbialement d'une chose qui s'accomplit d'une façon brusque et inattendue : « c'est un tour de coquille (ὀστράκου περιστροφή). » Il y en a un très-bel exemple dans le septième livre de la *République* de Platon (Ed. Bekker, t. VI, p. 339), lorsque parlant des efforts et de la constance que doit déployer l'âme, pour passer de la région des ténèbres à celle de la pure lumière, il dit : « Ce n'est point l'affaire d'un tour de coquille. »

## § II. — LE JEU DE LA FUITE (ἀποδιδρασκίνδα).

Ce jeu est très-simple : « Un des joueurs, dit Pollux (IX, 117), se place au milieu de ses camarades et ferme les yeux de lui-même, à moins que quelqu'un ne soit chargé de les lui couvrir. Les joueurs prennent la fuite (ἀποδιδράσκουσι) et se dispersent. Alors celui qui l'*est*, rouvrant les yeux, se met à leur recherche. Ceux-ci doivent s'efforcer de le devancer au camp (εἰς τὸν τόπον τὸν ἐκείνου). »

Comme dans tous les jeux de ce genre, celui qui est touché, avant d'avoir pu regagner le camp, prend place de celui qui courait après les autres. C'est notre jeu de cache-cache. Il faut bien faire attention que les joueurs peuvent à volonté rester immobiles dans leur cachette, jusqu'à ce qu'ils soient aperçus, ou en sortir et dans ces deux cas se dérober à la poursuite de celui qui l'*est*. Dès qu'un joueur a pu regagner le camp il est hors de danger. C'est ce jeu que paraît représenter cette peinture antique (*Hercul. et Pomp.*



II, pl. 81). Un des enfants se couvre les yeux de ses mains et pendant ce temps deux autres se dirigent vers leurs cachettes.

## § III. — LE JEU DE L'AVEUGLE (μυΐνδα).

Sous le nom de jeu de l'aveugle, Pollux (IX, 113) nous a donné la description de plusieurs jeux, entre lesquels la différence est presque insensible et qui ont ceci de commun qu'un des joueurs a toujours les yeux fermés. Ils rentrent tous dans ce que nous appelons aujourd'hui le colin-maillard. Ils sont au nombre de trois.

Premièrement : « Un des joueurs fermant les yeux (καταμύων) s'écrie : Garde à vous (φυλάττου) ! et se met à la poursuite des fuyards (ὑποφευγόντων). Celui qu'il parvient à saisir prend sa place et ferme les yeux à son tour. »

Naturellement le nom du jeu est déterminé par ce qui a lieu ; car, on peut le considérer à deux moments et par suite à deux points de vue différents. D'abord un des joueurs ferme les yeux, d'où le nom de jouer à l'aveugle (μυΐνδα); mais ensuite les autres prennent la fuite. Or, le jeu considéré sous ce dernier rapport, paraît, d'après le terme employé par l'*Etymologicum magnum*, s'être appelé le jeu des fugitifs (δραπετίνδα). Dans la description de Pollux un mot est à remarquer, c'est celui de « garde à vous (φυλάττου) ! » Il est emprunté à la théorie militaire ; c'est un terme de commandement ou plutôt, c'est le commandement préparatoire qu'emploie un chef, avant d'ordonner une manœuvre à ses soldats. L'expression de « garde à vous ! » par laquelle nous avons traduit le mot grec est encore le terme technique en usage dans l'armée française.

Deuxièmement : « Un des joueurs ferme les yeux ; les autres se cachent. L'aveugle les cherche jusqu'à ce qu'il soit parvenu à en trouver un. »

Dans ces deux premières manières de jouer, l'enfant a-t-il les yeux fermés, seulement pendant le temps où ses camarades se cachent, ainsi que le veut M. Rossignol (*Vita scholastica*, p. 146), ou bien conserve-t-il les yeux fermés pendant même qu'il est à leur recherche ? La seconde hypothèse est celle qui nous paraît la plus probable ; car dans le cas de la première nous retombons dans le jeu précédent (ἀποδιδρασκίνδα), tandis que la seconde est conforme à ce qui se passe aujourd'hui encore : nous savons que souvent quelqu'un est chargé d'accompagner l'aveugle et de l'avertir quand il se trouve sous ses pas un obstacle auquel il pourrait se heurter.

Troisièmement, et c'est la manière la plus intéressante : « Il faut que l'aveugle, soit qu'il touche un de ses camarades, soit qu'il le désigne, devine qui il est et le nomme. » Il rouvre alors les yeux, ajoute Hésychius, et s'il s'est trompé il les referme ; et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ait deviné juste.

Le passage de Pollux, nous devons en avertir le lecteur, est fort obscur, aussi a-t-on pu l'interprêter d'une façon un peu différente (*Hercul. et Pomp.* II, p. 244; *Vita schol.* p. 146). Il y a évidemment en cet endroit quelque grave altération dans le texte. L'explication que j'en ai donnée est conforme à ce qui se passe dans le jeu du Colin-Maillard. L'aveugle est au milieu, ses camarades tournent autour de lui. L'aveugle en saisit un et il doit deviner par le toucher quel est celui qu'il tient ; ou bien, comme certains mouvements, le moindre bruit, un rire étouffé par exemple, suffisent à trahir parfois un des joueurs, l'aveugle peut, en désignant celui qu'il croit reconnaître, le nommer et lui faire prendre sa place s'il a deviné juste.

## § IV. — LE JEU DU DIABLE BOÎTEUX.

Nous le connaissons tous pour nous y être livrés dans notre enfance : Un des joueurs, tenant à la main un mouchoir et sautant sur un seul pied, poursuit ses camarades; on l'appelle le diable boîteux. Les autres joueurs, armés aussi de leur mouchoir, cherchent à le frapper tout en évitant son atteinte; car celui que le diable touche de son mouchoir prend sa place et court à son tour après ses camarades en sautant sur un pied.

Or, ce jeu du diable boîteux a été de toute antiquité connu des Grecs, et très-certainement sous le nom de jeu de l'Empuse, qui équivaut au nom moderne et que nous allons expliquer dans un instant. Mais il semble qu'à une certaine époque il perdit son nom antique pour en emprunter un nouveau à un jeu fort en faveur à Athènes pendant les Dionysiaques, celui des outres enflées. Naturellement on sautait à cloche-pied avant de sauter sur des outres. Les Grecs disaient alors comme tous les peuples « sauter sur un pied »; et le jeu qui nous occupe portait sans doute le nom de jeu de l'Empuse. Mais quand celui des outres enflées se fut répandu par toute la Grèce et fut devenu populaire, on appliqua le terme général de sauter sur des outres (ἀσκωλιάζειν) à l'action unique de sauter à cloche-pied. C'est ainsi que l'emploie Lucien (*Lexiph.* 2), quand Lexiphane, racontant les tribulations de son voyage sur une mule, ajoute : « Le muletier me pressait tout en s'amusant à sauter à cloche-pied (ἀσκωλιάζων). »

Or, c'est sous le titre de saut à cloche-pied (ἀσκωλιασμός) que Pollux décrit (IX, 121) trois jeux, dans lesquels il n'est nullement question d'outres, et dont le second n'est autre que le jeu de l'Em-

puse et répond à notre diable boîteux. Le premier consistait à lutter à qui sauterait le plus loin à cloche-pied. Dans le second, un joueur, sautant à cloche-pied, court après ses camarades qui se sauvent à toutes jambes et les poursuit ainsi jusqu'à ce qu'il en atteigne un. Le troisième jeu était une sorte de course dans laquelle il ne s'agissait pas de devancer ses rivaux, mais de parcourir une plus grande distance à cloche-pied; car, ainsi que nous le dit Pollux, on comptait les sauts et celui qui en avait fait le plus était vainqueur.

On a reconnu en effet dans le second jeu que décrit Pollux, celui du diable boîteux. Nous devons donc ici donner le plus succintement possible quelques détails sur le nom plus antique de jeu de l'Empuse. Ce n'était en quelque sorte qu'une parodie d'un mythe très-antique; on y raillait, on y poursuivait même à coups de fouet une divinité nocturne, spectre effrayant et difforme envoyé par Hécate et que les anciens nommaient Empuse. Suidas nous dit qu'Empuse était ainsi nommée (Ἔμπουσα) de ce qu'elle ne marchait que sur un pied (ἑνὶ ποδί), son autre pied étant d'airain. Comme Protée, elle pouvait prendre différentes formes. Dans Aristophane (*Gren.* 289), une Empuse apparaît à Bacchus, et Xanthias, qui l'aperçoit avant le dieu, la lui décrit comme un monstre horrible, tantôt bœuf, tantôt mulet, tantôt femme charmante. A ce passage du poëte, le scholiaste nous apprend que quelques-uns regardaient Empuse comme Hécate elle-même; or on sait que les anciens représentaient quelquefois cette dernière un fouet à la main. Ainsi dans le jeu du diable boîteux la baguette, que tient le joueur qui saute à cloche-pied, ne serait autre que le fouet d'Hécate ou d'Empuse. Toutefois Bœttiger a ingénieusement remarqué dans ses *Furies* qu'Empuse pourrait bien n'être qu'une caricature des furies. Cette idée rentrerait dans ce que nous avons dit plus haut que le jeu de l'Empuse renfermait une parodie d'un

mythe antique; et dans ce cas les mouchoirs ou les baguettes des joueurs rappelleraient les serpents que les anciens mettaient aux mains des Euménides.

### § V. — LE JEU DE LA MOUCHE D'AIRAIN (χαλκῆ μυῖα).

Il ne diffère pas beaucoup de celui de l'aveugle décrit précédemment; c'est à peu près le même sous une forme différente. La mouche d'airain c'est l'insecte aux reflets métalliques que l'enfant poursuit de buisson en buisson, de fleur en fleur, sur lequel il va mettre la main et qui lui échappe au moment même où il croit le saisir. Les Grecs aimaient se servir de termes qui replaçassent tout de suite devant leur esprit un tableau saisissable dans ses formes. C'est ainsi que l'expression de la mouche d'airain, appliquée à un jeu, suffisait à leur remettre devant les yeux les charmantes évolutions et les bonds gracieux de l'enfant en quête de l'insecte désiré.

Ce jeu était très-simple. L'explication d'Hésychius est trop succincte; celle de Pollux est plus détaillée : « Avec une bandelette, dit-il (IX, 123), on couvre les yeux d'un enfant. Celui-ci tourne, en s'écriant comme dans une sorte de proclamation : je vais à la chasse de la mouche d'airain (χαλκῆν μυῖαν θηράσω). Les autres répondent : tu la chasses mais tu ne la prendras pas, et le frappent avec des fouets faits d'écorces de papyrus (ou même avec les mains, ajoute Eustathe), jusqu'à ce que l'un d'eux soit pris. »

### § VI. — LE JEU DE LA MAIN CHAUDE (κολλαβισμός).

Nous avons rangé dans ce chapitre le jeu de la main chaude, ou pour employer l'expression grecque le jeu du soufflet (κόλαφος),

parce que, bien que les enfants ne s'y poursuivent point, les autres circonstances le rapprochent de quelques-uns des jeux précédents. « Un des joueurs, nous explique Pollux (IX, 129), se couvre les yeux avec la paume de ses mains; un autre le frappe et lui demande de quelle main il l'a frappé. »

Lorsque l'on est plusieurs, la question à faire est alors celle-ci : Qui t'a frappé ? Ce jeu est resté célèbre dans le Martyrologe chrétien. Jésus, pendant la passion, eut à supporter les brutalités des soldats qui le gardaient. Ceux-ci, au dire de l'évangéliste saint Jean, faisant un cruel usage de ce jeu, naturellement répandu dans les casernes, frappaient le divin patient et lui demandaient en riant : qui t'a frappé?

## § VII. LE JEU DU PIVOT.

Nous reproduisons ici une peinture antique (*Hercul. et Pomp.* II, pl. 87) qui ne correspond à aucune des descriptions que les



anciens nous ont laissées sur les jeux des enfants. Voici comment cette scène a été expliquée (*Id.* p. 261) : « Le premier enfant

retient avec les deux mains l'extrémité d'une corde attachée par l'autre bout à un clou fiché en terre, et il cherche à tirer cette corde à lui ; le second tire la même corde par le milieu, en sens inverse et aussi avec les deux mains, quoique de l'une d'elles, qu'il peut rendre libre, il tienne une baguette pliante ; le troisième, armé d'une baguette semblable, semble poursuivre le premier. Le jeu paraît consister en ce que ce troisième enfant, doit tâcher de frapper le premier, sans s'exposer aux coups du second: d'autre part le premier défie le troisième en se tenant à l'extrémité de la corde qu'il ne doit point quitter; et le second guette l'agresseur en tachant de tirer à lui cette même corde qu'il ne lui est point permis non plus de lâcher. »

J'avoue que cette explication ne me satisfait pas et voici comment je comprends le jeu que représente cette peinture (je me sers de la distinction de premier, deuxième et troisième enfant, telle qu'elle a été établie dans la description ci-dessus) :

Des deux enfants armés de baguettes, le second, qui tient le milieu de la corde, est le poursuivi, le troisième est le poursuivant. Celui-ci, libre dans tous ses mouvements, court, tourne en tous sens, cherchant à frapper le second d'un coup de sa baguette, auquel cas le second prend sa place. Le second cherche à éviter d'être touché par le troisième. Étant armé lui-même d'une baguette, chaque fois que sans être pris il pourra frapper le troisième il ne manquera pas l'occasion. Mais il tient par le milieu la corde qu'il ne doit point lâcher ; aussi il serait certainement bientôt atteint et touché par le troisième si le premier n'intervenait pas comme auxiliaire du second. Le rôle du premier est donc tout différent de celui des deux autres. Il tient l'extrémité de la corde et n'a pas de baguette. Son caractère est d'être inviolable et son rôle est de défendre le second des atteintes du troisième. Celui-ci, sous peine d'une punition, ne doit point

toucher le premier, qui est ainsi l'obstacle infranchissable que le troisième rencontre incessamment entre lui et le second.

### § VIII. — LE JEU DE LA CORDE (σχοινοφιλίνδα).

« On forme un cercle, dit Pollux (IX, 115), autour duquel tourne un des enfants ayant à la main une petite corde (σχοινίον) qu'il cherche à placer auprès d'un des joueurs, à l'insu de ce dernier; si en effet celui-ci ne s'en aperçoit pas il est condamné à faire le tour du cercle, en courant et en recevant des coups de corde; mais s'il s'en aperçoit, c'est lui au contraire qui poursuit tout autour du cercle, en le frappant, le joueur qui a maladroitement placé la corde. »

### § IX. — LE JEU DU POT OU DE LA MARMITE (χυτρίνδα).

Il se joue de deux façons différentes; ou, pour mieux dire, nous avons sous le même titre deux jeux assez semblables. Le premier me semble devoir être de préférence désigné par l'expression de jeu du pot. Dans les lexiques de Suidas et d'Hésychius il est expliqué de la même façon que dans Pollux (IX, 113). « Un joueur s'asseoit au milieu du cercle formé par ses camarades ; on l'appelle le pot (χύτρα). Les autres joueurs tournent autour de lui, le plument (τίλλουσιν), le taquinent (κνίζουσιν), le frappent même (παίουσιν). Celui-ci cherche en se retournant à atteindre celui qui l'a touché et qui, s'il est pris, devient le pot à son tour. » Dans ce jeu le joueur assis au milieu n'est appelé le pot que par la

comparaison que l'on fait de lui à un pot placé à terre. L'expression de plumer (τίλλω) est encore aujourd'hui en usage parmi les enfants et désigne l'action de tirer les cheveux par de petits coups vifs et précipités.

Le second jeu est différent et Pollux seul en parle (*Ibid.*). Le titre de jeu de la marmite paraît mieux lui convenir. « Un joueur place sur sa tête une marmite, qu'il tient de la main gauche, et tourne dans un cercle. Les autres le frappent en lui demandant : Qui tient la marmite (τίς τὴν χύτραν) ? Celui qui est dans le cercle répond : moi, Midas (ἐγὼ Μίδας) ; et s'il parvient à toucher du pied quelqu'un de ceux qui l'a frappé il lui fait prendre sa place. Celui-ci se coiffe de la marmite et tourne à son tour dans le cercle. »

Evidemment celui qui tient la marmite ne doit pas franchir la circonférence du cercle dans lequel il tourne et où doivent venir l'attaquer les autres joueurs. Le rôle que remplit la chytre est essentiellement comique. On sait que la marmite antique était un vase en terre garni de deux oreilles qui servaient à la saisir et à l'enlever. C'est de là, ainsi que nous l'avons vu précédemment, qu'est venue l'expression de baiser la marmite (φιλεῖν τὴν χύτραν). Dans le jeu présent lorsque l'enfant se coiffe de la marmite les deux oreilles de celle-ci semblent être devenues les siennes, et lorsqu'on lui demande : Qui tient la marmite ? et qu'il répond : Moi, Midas, il fait une allusion flagrante au conte ancien qui circulait sur le roi Midas. On sait qu'Apollon l'aurait puni d'avoir préféré à sa lyre la syrinx de Pan en lui faisant pousser des oreilles d'âne. Cette explication semble assez plausible si l'on songe combien le personnage de Midas était populaire, témoin, outre le jeu de la marmite, le coup appelé Midas au jeu d'osselets.

A tous les jeux composés d'évolutions et de mouvements circulaires autour d'un centre, mouvements qui pourraient bien rappeler symboliquement le cours circulaire des astres, on est toujours

tenté de donner une origine religieuse. Ne pourrait-on pas ainsi conjecturer que ces jeux sont les derniers témoignages d'une religion barbare et inhumaine dans ses commencements? L'enfant qui, dans le jeu de la marmite ou du pot, est au centre, exposé aux coups des autres joueurs, ne rappellerait-il pas l'antique victime autour de laquelle, en chantant des hymnes religieux, et au bruit d'une musique guerrière et à demi-sauvage, tournaient les sacrificateurs qui tour à tour en passant devant elle lui portaient des coups, l'immolant à quelque dieu-soleil? A notre époque même, chez les peuples sauvages, n'est-ce pas encore ainsi, à la suite de leurs guerres, que sont immolés les prisonniers, dévoués aux injures, aux coups et aux tortures d'une horde en délire? Leur sang est offert aux dieux et aux mânes des ancêtres; et sans doute dans ces pays que n'a pas encore visités la civilisation, les enfants, dans des jeux qui doivent rappeler celui qui nous occupe ici, s'amusent à répéter ce drame guerrier, auquel aspire tout leur courage, et qui pour eux est la consécration d'une victoire remportée avec l'aide des dieux.

---

# CHAPITRE V

## JEUX ET EXERCICES DE FORCE ET DE SOUPLESSE

### § I. — LE JEU DE LA TRACTION (διελκυστίνδα ou ἑλκυστίνδα).

Les Grecs sans doute obéissaient à un secret instinct artistique, lorsqu'ils recherchaient jusqu'à l'exagération tous les exercices permettant à la beauté plastique de s'accuser. Mais eux-mêmes interrogés sur le but de ces courses de vitesse et de ces luttes de force et de souplesse auraient certainement répondu qu'elles avaient été instituées en vue de former de robustes et d'agiles soldats, capables de défendre la cité et la liberté. C'est à ce point de vue que se place Lucien dans son traité intitulé *Les Gymnases*, où il suppose Solon initiant le philosophe Anacharsis à l'éducation des citoyens.

Parmi ces jeux qui la plupart du temps étaient pratiqués dans les palestres, et dont nous devons cependant dire quelques mots, il en était de dangereux et qui nous paraissent cruels et barbares. Mais les anciens étaient plus que nous durs à la souffrance et à la fatigue. Ils ressentaient même une héroïque volupté dans ces jeux violents, image de la guerre, où ils ne s'épargnaient ni coups ni blessures. On connait le passage d'Homère (*Iliade*,

XVII, 389) où les Grecs et les Troyens se disputent le cadavre de Patrocle. « Tels que des hommes qui ont reçu du maître l'ordre d'étirer une large peau de taureau..., tels Grecs et Troyens pressés dans un espace étroit tiraient (εἷλκεον) de tous côtés le cadavre de Patrocle. » De tels épisodes ne devaient pas être rares dans ces temps où les armes à courte portée exigeaient des luttes corps à corps. Or le jeu de la traction ne fait véritablement que reproduire cette lutte des Grecs et des Troyens autour du corps de Patrocle, sur lequel ils opèrent une traction (ἑλκυσμός) en sens opposés.

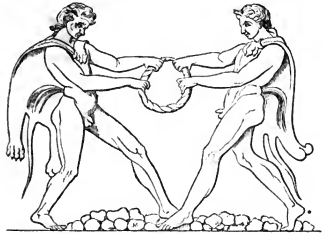
« Bien qu'on put pratiquer ce jeu partout ailleurs, dit Pollux (IX, 112), c'était surtout dans les palestres qu'on s'y exerçait. Des enfants se partageaient en deux camps et cherchaient à s'entraîner mutuellement. Ceux qui de vive force pouvaient emmener de leur côté chacun de leurs adversaires étaient vainqueurs. » A cette description un peu concise de Pollux nous pouvons ajouter quelques détails. Il y avait des récompenses pour les vainqueurs et des punitions pour les vaincus. On traçait sur le sol une ligne qui marquait la séparation des deux camps ; c'est en deçà de cette ligne que chaque parti cherchait à entraîner ses adversaires. Tous ceux du même camp se portaient aide et protection. Quand un des leurs était sur le point d'être fait prisonnier, ils le saisissaient ; et alors, amis et ennemis, suspendant en quelque sorte le joueur en danger au-dessus de la ligne, se le disputaient comme les Grecs et les Troyens le cadavre de Patrocle. C'est Platon qui nous permet de reconstruire ainsi le jeu dans son ensemble. Dans le *Théætète* (Ed. Bekker, t. III, p. 257), Socrate compare l'homme sollicité de tous côtés par des arguments contraires à des enfants « qui dans la palestre jouent au jeu de la traction sur la ligne (διὰ γραμμῆς παίζοντες), lorsque saisis par les uns et par les autres ils sont tirés de deux côtés contraires. »

L'exercice que nous venons de décrire exigeait plusieurs adversaires, partagés en deux groupes. Mais le jeu de la traction existait sous d'autres formes plus simples n'exigeant que deux lutteurs et portant le nom particulier de Scaperda (σκαπέρδα). « On fixait solidement, dit Pollux (IX, 116) une poutre en terre (de la hauteur d'un homme, ajoute Eustathe, p. 1111, 25), et percée dans son milieu. Par le trou passait une corde aux extrémités de laquelle se plaçaient les deux joueurs, ne regardant pas vers la poutre mais au contraire se tournant le dos. Celui qui parvenait à tirer son adversaire au point d'amener ses épaules contre la poutre était victorieux. »

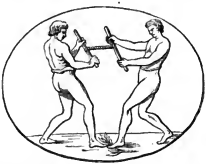
Eustathe et Hésychius décrivent ce jeu de la même façon, mais Hésychius ajoute ce détail qu'il se pratiquait aux Dionysiaques. Cet exercice était fatiguant et demandait un grand déploiement de force et de vigueur; d'où l'on disait proverbialement en parlant de choses dures et pénibles à exécuter: tirer la scaperda (σκαπέρδαν ἕλκειν). Cette lutte avait souvent lieu d'une manière plus simple et sans l'appareil que l'on ne trouvait que dans les palestres. « Deux joueurs, dit Pollux (*Ibid.*) se plaçant dos à dos tiraient chacun de leur côté sur la même corde. »

Tels sont les renseignements les plus importants que les écrivains nous ont transmis sur le jeu de la traction; toutefois il était susceptible d'une très-grande variété et c'est à lui qu'il faut rapporter deux scènes où l'on voit des lutteurs se livrant à un exercice semblable. La première est un bas-relief de la villa Albani (Zoéga, *Bassirilievi ant. di Roma*, II, pl. LXXXVII, p. 183) : à droite et à gauche des lutteurs, sont deux personnages, non figurés ici, dont l'un porte une corbeille remplie de fruits, sans doute destinée au vainqueur, et dont l'autre anime la lutte en jouant de la double flûte. Le terrain a été préparé; c'est sur un monticule de pierres que les deux faunes, sur les épaules desquels flottent des peaux

de lions, se livrent à l'exercice de la traction, chacun d'eux ayant saisi des deux mains une corde dont les extrémités ont été rattachées de manière à former un cercle.



La seconde scène du même genre est prise d'une pierre gravée (Gorii, *Mus. Florent. gem. ant.* II, pl. LXXXIII, n° 5) : Les deux lutteurs complètement nus tirent une corde dont les deux bouts

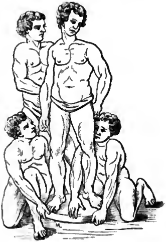


sont fixés au milieu de bâtons. Ce sont ces bâtons, comme on le voit sur la figure, que les lutteurs saisissent des deux mains et au

moyen desquels, outre la traction, ils peuvent, en profitant d'un instant de fatigue de leur adversaire, opérer une torsion. Cette pierre gravée, de travail romain, est d'ailleurs bien inférieure au bas-relief de la villa Albani sous le rapport de l'élégance des formes.

§ II. — LE JEU DE LA RÉSISTANCE (ἀκινητίνδα).

Nous venons de voir une série de jeux où l'on cherche mutuellement à s'entraîner; en voici un d'un genre différent et très-simple que Pollux (IX, 115) décrit en une ligne. C'est le jeu de la résistance (ἀκινητίνδα) : « C'est à qui, dit Pollux, dans cette lutte restera immobile, » c'est-à-dire supportera sans bouger (ἀκινητί) le



choc de ses adversaires. C'est un jeu auquel les enfants se livrent volontiers, avides qu'ils sont d'exercer et de déployer leur force.

Droit sur ses jarrets, les jambes légèrement écartées, il faut résister aux efforts de ses adversaires et rester immobile. On conçoit facilement que ce jeu était un triomphe pour les athlètes, car il exige, non-seulement une grande force musculaire, mais encore un poids et une puissance de colosse. Le célèbre Milon de Crotone, nous raconte Pausanias (*Elide*, II, XIV) se mettait debout sur un disque huilé et se riait des efforts de ceux qui cherchaient à l'ébranler et à l'arracher du disque, scène que reproduit notre gravure, extraite du traité *Sur la Gymnastique*, de Mercurialis.

## § III. — LES JEUX DU PLATANISTE.

Il est probable que le jeu de la traction faisait partie des exercices préparatoires aux luttes plus dangereuses du Plataniste. C'est à Pausanias (*Lacon.* XIV) que nous devons un tableau complet de ces luttes bien dignes d'éprouver le mâle courage des jeunes Lacédémoniens. « Le Plataniste, dit-il, est un endroit ainsi nommé des platanes élevés qui l'entourent. Ce lieu, destiné aux combats des éphèbes, est entouré d'eau comme une île. On y arrive par des ponts ; sur l'un est une statue d'Hercule, sur l'autre une statue de Lycurgue. Ce fut Lycurgue en effet qui établit la législation de la cité et les combats des éphèbes. Voici ce que doivent faire ceux-ci : avant le combat ils sacrifient dans le Phœbeum, qui est aussi hors de la ville non loin de Thérapné. Là, chaque troupe immole un chien à Enyalis (Mars), jugeant qu'au dieu le plus vaillant il faut offrir comme victime l'animal le plus vaillant. Ce sacrifice a lieu la nuit. Ensuite les éphèbes font lutter des sangliers dressés au combat, et c'est la troupe dont le sanglier reste victorieux qui presque toujours dans le Plataniste terrasse ses

adversaires. Le lendemain un peu avant le milieu du jour les éphèbes entrent par les ponts dans le Plataniste. Le sort a décidé, dans la nuit précédente, par lequel devait passer chaque troupe. Là, on combat des pieds, des mains, des dents, s'entr'arrachant même les yeux; on lutte corps à corps. Les deux troupes se heurtent violemment, chacune s'efforçant de pousser ses adversaires dans l'eau. »

Lucien (*Gymn.* 38) ajoute encore ce détail que chaque troupe portait le nom du pont par lequel elle devait pénétrer dans le Plataniste. Les éphèbes étaient donc partagés en deux cohortes, celle de Lycurgue et celle d'Hercule. On sait l'acharnement que les jeunes Lacédémoniens mettaient dans ces combats. « J'ai vu à Lacédémone, dit Cicéron (*Tuscul.* v, 27), des troupes d'adolescents combattant, lutte incroyable, des poings, des pieds, des ongles, des dents même, et mourant plutôt que de s'avouer vaincus. »

## § IV. — DES SIMULACRES DE COMBAT.

Nous ne voulons pas parler ici des simulacres de combat qui avaient lieu dans les cirques ou dans les amphithéâtres, mais seulement de quelques jeux auxquels s'exerçaient, soit les soldats dans les camps, soit même les jeunes gens dans leurs parties de plaisir. En campagne, pendant les jours où l'on ne marchait ni ne combattait, les soldats devaient se livrer à toutes les luttes, à tous les exercices de la palestre. Mais voici le récit d'un simulacre de combat assez singulier qui fit la joie des soldats de Cyrus et que Xénophon dans la *Cyropædie* (II, III) nous raconte en détail :

« Un jour Cyrus invita à souper une compagnie entière, avec son taxiarque qui lui avait procuré le spectacle suivant: Il avait

partagé la compagnie en deux bandes, de cinquante hommes chacune, qu'il avait rangées en face l'une de l'autre. Tous avaient leur cuirasse et au bras gauche leur bouclier; en outre la moitié des soldats avaient à la main droite de grosses cannes, tandis que les autres devaient ramasser et lancer des mottes de terre. Quand les deux bandes furent ainsi organisées, le taxiarque donna le signal du combat. A l'instant les mottes de terre sont lancées et vont frapper, les unes les cuirasses et les boucliers, mais les autres les cuisses et les jambes. Cependant, la mêlée s'engageant, les soldats armés de cannes frappent leurs adversaires aux cuisses, aux jambes, aux mains, et, quand ceux-ci se baissent pour ramasser des mottes de terre, ils leur frappent le cou et les épaules. Enfin les porte-cannes les mettent en fuite, les poursuivent et les frappent encore tout en riant. Puis les rôles changent; ceux qui jetaient des mottes prennent les cannes et traitent de même ceux qui leur jettent des mottes. C'est alors que Cyrus, ravi de l'invention du taxiarque, de l'obéissance des troupes et surtout que la victoire fut demeurée à ceux qui étaient armés à la perse, les avait invités à souper. Comme sous la tente il en voyait plusieurs bandés, l'un à la jambe, l'autre au bras, il s'informa auprès d'eux de ce qui leur était arrivé. Ils répondirent qu'ils avaient été blessés par les mottes de terre. Il leur demanda encore s'ils avaient été atteints dans la mêlée ou bien à distance; ils dirent que c'était à distance. Alors les porte-cannes prétendirent que la mêlée avait été un jeu superbe; mais ceux qui en avaient reçu des atteintes s'écrièrent que ce n'était point un jeu que d'être frappé de si près, et en même temps ils montrèrent les coups que les porte-cannes leur avaient administrés, sur les mains, sur le cou, voir même au visage. Alors on se mit à rire les uns des autres. Le lendemain toute la plaine était remplie de gens qui faisaient le même exercice; et depuis, dès que le service le permettait, on jouait à ce jeu.»

En regard de ce simulacre de combat, auquel Cyrus prenait tant de plaisir, voici le spectacle que s'offrit Alexandre. Les jeux de princes ont toujours entr'eux quelques traits de ressemblance. C'était une naumachie, ou, pour employer l'expression d'Athénée, une mélomachie, c'est-à-dire un combat à coups de pommes. « Le macédonien Philippe, dit Athénée (VII, p. 277, A), était amateur de pommes, ainsi que son fils Alexandre, au dire de Dorothée dans le septième livre de ses *Histoires d'Alexandre*. Et Chares de Mitylène raconte que ce dernier, ayant trouvé de superbes pommes dans la Babylonie, en fit remplir des bateaux, et se donna le très-agréable spectacle d'une mélomachie. »

A Rome, les empereurs déployèrent souvent une grande magnificence dans la célébration des simulacres de combats. C'est ainsi qu'Auguste, en souvenir de la bataille d'Actium, fit célébrer un combat naval dans un bassin creusé près du Tibre (Suet. *Aug.* XLIII). Et, par une ingénieuse flatterie les jeunes gens, qui allaient passer l'été dans le charmant golfe de Baïes, imaginèrent un divertissement rappelant cette bataille qui avait décidé des destinées de l'empire. C'est à ce jeu qu'Horace fait allusion, dans l'épitre qu'il a adressée à Lollius (*Epit.* I, XVIII) : « Souvent, dit-il, vous vous amusez de petits jeux à la villa paternelle. Deux flottes sont en présence : c'est la bataille d'Actium. Vous commandez une des deux troupes d'enfants. Votre adversaire c'est votre frère. Le lac est votre Adriatique et vous luttez jusqu'à ce que la victoire ait couronné l'un ou l'autre de ses lauriers. »

Ce jeu de la Naumachie fut longtemps à la mode. Tantôt c'était sur le lac Lucrin, tantôt sur l'Averne, tantôt enfin sur les lacs qui, de l'autre côté des collines de Baïes, s'étendent sur le rivage de Cumes. Ausone, dans l'idylle où il vante les charmes de la Moselle, compare le croisement des barques légères qui sillonnent son cours à ces luttes habiles dans lesquelles les jeunes Romains

s'exerçaient sur les lacs de la Campanie (208). « Tels les jeux que Liber contemple sur la mer de Cumes... quand Vénus, joyeuse des triomphes d'Auguste à Actium, ordonne aux Amours de simuler ces sanglants combats que, sous les murs de l'apollonienne Leucade, se livrèrent les flottes du Nil et les trirêmes du Latium; ou quand les barques Eubéennes font retentir les échos de l'Averne du désastre de l'armée pompéienne à Myles, chocs innocents de vaisseaux et naumachie qui n'est qu'un jeu... »

## § V. — DES CINQ JEUX RÉGLEMENTÉS PAR JUSTINIEN.

Au beau temps de la Grèce, le prix qu'on distribuait au vainqueur dans les jeux consistait en un vase, en une couronne ou même en une unique branche de laurier. Tout l'intérêt était dans la lutte elle-même. Mais à l'époque de la décadence l'esprit public avait bien changé: l'agilité, l'adresse, la force n'étaient plus que des prétextes de paris. Pour remédier à cette démoralisation publique les législateurs, qui rédigèrent le code Justinien, s'occupèrent minutieusement des jeux, permettant les uns, défendant les autres, surtout limitant l'argent qu'on pouvait y engager. Les jeux de hasard furent totalement prohibés; et si l'interdiction ne porta pas sur les jeux destinés à faire paraître l'adresse et la vigueur, encore ne pouvait-on (*Cod.* III, XLIII) aventurer à ces jeux au-delà d'un sou (*ultra unum solidum*), afin que le perdant ne subît pas un dommage considérable. Les cinq jeux permis, mais réglementés, étaient les suivants:

La course (ἱππίκη). — C'était la course à cheval telle qu'elle avait existé de tout temps en Grèce. Les paris aux courses de

chevaux ou de chars n'étaient point nouveaux, puisque nous les voyons en germe dans Homère. Pendant la célébration des jeux, au XXIII^e chant de l'*Iliade*, Idoménée propose un pari à Ajax; mais ce n'est que fortuitement, tandis qu'à Constantinople les paris étaient devenus le but même de la course.

La lutte (περιχύτη). — C'est la lutte corps à corps où l'on s'enlace, où l'on se répand en quelque sorte autour de son adversaire (περι, χέω). Balsamon (XIII, XXIX), dans ses scholies du *Nomocanon* de Photius (Basil. 1561, in-fol.), explique ce mot par celui de lutte (πάλη), qui désignait chez les anciens la lutte corps à corps.

Le saut (μονόβολον). — Balsamon (*ibid*) dit que c'était une course (δρόμος). C'en était bien une en effet en ce sens que l'on s'élançait pour exécuter un saut, au-dessus d'un obstacle, soit en hauteur, soit en longueur; mais le jeu consistait réellement dans le saut, pour lequel on ne se servait ni d'une corde ni d'une perche. Rich (au mot *Monobolon*) a donné, d'après une pierre gravée du musée de Florence, je crois, la représentation d'un exercice, qu'il pense à tort être celui dont il s'agit ici. A l'extrémité d'une sorte de tremplin on voit debout un éphèbe, qu'un autre, aidé sans doute par un troisième, franchit, en exécutant un saut périlleux; mais c'est un exercice qui paraît plutôt convenir à des saltimbanques qu'à des éphèbes luttant d'agilité dans un gymnase. Il est probable que l'exercice, auquel fait allusion Balsamon, consistait simplement dans un saut au-dessus de barrières fixes ou de cordes mobiles.

Le saut de la perche (κοντομονόβολον). — Balsamon explique ce terme par celui très-juste de saut (πήδημα); mais la contexture seule du mot suffit à prouver que ce saut s'exécutait au moyen

d'une perche (κόντος). C'est un jeu bien connu qu'on pratique encore aujourd'hui dans tous les gymnases. On franchit une grande hauteur ou une grande longueur en se servant d'une perche que l'on fiche en terre en courant et au moyen de laquelle on s'élance pardessus l'obstacle. Cet exercice était d'ailleurs fort ancien car on le voit, quoique rarement, figuré sur des vases grecs. J'en citerai un provenant des fouilles de l'Etrurie (De Witte, *vases de Canino*, nº 120), où est représenté un sauteur qui se sert d'une perche comme point d'appui.

LE JET DE LA LANCE (κόνταξ κυντανός). — D'après Balsamon, dans ses scholies déjà citées du *Nomocanon* de Photius (XIII), ce jeu consiste dans le jet d'un javelot (ἀκοντισμός) sans fer, ni pointe. C'est d'un certain Quintus qu'il aurait reçu son surnom de quintanus. Meursius et Bulenger ont expliqué cet exercice par des exemples pris dans des époques relativement récentes. Tous deux citent une histoire de Jérusalem, où se trouve ce passage : « Des tentes étaient embellies et ornées. Des boucliers étaient attachés à des pieux fixés en terre; le lendemain ils devaient servir au jeu équestre de Quintanus. Les boucliers suspendus à ces piquets devaient exercer le cavalier à courir de la lance à la rencontre de l'ennemi et à traverser le bouclier de l'adversaire. »

On voit du reste que ce jeu est un de ceux que l'on pratique encore dans les carrousels des écoles de cavalerie. Bulenger remarque qu'en Italie des cavaliers armés d'une lance inoffensive cherchent dans leur course à frapper un piquet qu'on appelle *il faquino*. Et il rapproche de cette course les joûtes sur l'eau où les combattants armés de lances, couvertes d'un tampon à leur extrémité, et debout sur deux bateaux, cherchent en se frappant à se jeter dans l'eau. A ce sujet il rappelle l'expression française très-ancienne de « courir la quintaine ».

Il ne serait pas impossible que cet exercice de la lance ait eu pour origine celui de l'ægeneum, auquel dans Homère (*Odyss.* IV, 626) se divertissent les prétendants de Pénélope. Ce jeu, sur lequel d'ailleurs on manque absolument de détails, figure assez souvent sur des vases grecs ; ou du moins on explique par le jeu de l'ægeneum des scènes nombreuses où des éphèbes vont lancer un javelot, sans fer ni pointe, à l'autre extrémité de laquelle est attachée une courroie (de Witte, *cab. Durand,* n° 708). Sur un disque de bronze trouvé à Egine (*Annales de l'inst. arch.* IV), où M. Lenormand a cru reconnaître un éphèbe se disposant à s'exercer au jet de la lance, il est à remarquer que la lance en effet n'a pas de fer à son extrémité.

Sur un grand nombre des vases qui représentent cet exercice figure une sorte de pioche. La dressait-on pour servir de but, comme l'a dit Brönstedt (*Vases panath.* p. 4) ? Elle a donné lieu a plusieurs conjectures ( de Witte, *cat. Etrusque,* n° 38) qui, il faut l'avouer, ne sont pas très-satisfaisantes. Je crois que dans certains cas il faut voir dans ces scènes, surtout dans celles où figure la pioche, un autre jeu dont nous parlerons dans le chapitre suivant et qu'on appelle le jeu des piquets.

### § VI. — DE QUELQUES EXERCICES D'ENFANTS.

MARCHER SUR LES MAINS. — Dans Festus (III) nous trouvons le nom d'un jeu qui nous est inconnu (*catampo*). On suppose que ce n'est qu'une altération d'un autre mot (*catambo* de κάτω, ἀνὰ, βαίνω) et que le jeu consiste à marcher la tête en bas et les pieds en haut. Il ferait partie des exercices auxquels se livraient chez les Grecs et chez les Romains les *cubistères* (κυβιστῆρες) ou faiseurs de cul-

butes. Dans le recueil de Caylus (III, 74) on trouve la représentation de cet exercice. C'est un homme, un saltimbanque qui se tient debout sur les mains, figure que Rich a reproduite dans son dictionnaire (au mot *cernuus*).

On sait que les Grecs étaient très-habiles à ces sortes d'exercices, auxquels se livraient même les femmes, et qu'ils en augmentaient le danger en exécutant les culbutes au milieu de poignards plantés en terre par la poignée. On peut lire à ce sujet la scène curieuse qui suivit un festin dans Xénophon (*Conviv.* VII). Ces exercices ne font pas partie de notre sujet; nous n'en parlons que parce qu'il est probable que chez les anciens les enfants s'amusaient, comme aujourd'hui, à ces petits tours de force et d'adresse.

Faire la roue. — Ils prenaient certainement aussi un grand plaisir à faire la roue, à mimer les roues, comme disaient les Grecs. C'est ainsi que, dans Xénophon (*Ibid.*), Socrate fait cette réflexion qu'il n'est pas plus agréable de voir de frais et jolis enfants se démener le corps à faire la roue (τροχοὺς μιμουμένους) que de les regarder et de les admirer dans le calme et dans la tranquillité.

Marcher sur des échasses. — Les anciens connaissaient les échasses (καλοβάθρα, *grallæ*). Festus (VII) dit « qu'on appelle monteurs d'échasses (*grallatores*) des pantomimes qui, pour imiter dans leur danse les Pans aux pieds de bouc, se servent de perches présentant de petites fourches, sur lesquelles ils se tiennent debout, à cause de la ressemblance des perches ainsi disposées avec les jambes de Pans. »

La description que donne Festus des échasses est exacte, mais l'analogie qu'il cherche à établir entre elles et les pieds de Pans est plus que douteuse. Peut-être pourrait-on trouver l'étymologie du mot latin (*grallæ*) dans un mot grec (γέρανος, par la syncope de

l'ι et par le changement fréquent du ν en λλ). La grue était célèbre dans l'antiquité. C'est son long cou qui a fait donner à une machine pour élever les fardeaux le nom de grue (γέρανος) ; et l'habitude qu'ont ces oiseaux de voyager en longue file a fait appeler « la grue » (γέρανος) une danse pantomime où les danseurs, placés à la suite les uns des autres, simulent les tours et les détours d'un labyrinthe. Il ne serait donc pas impossible que les Romains eussent formé le nom qu'ils donnaient aux échasses (*grallæ*) du même mot grec, à cause de leur ressemblance avec les jambes longues et grêles des grues. Festus cite un passage de Plaute, dans son *Cartaginois* (527), où Agorastocles interpelle ainsi un personnage : « Ah ! si je vous avais prié de venir dîner avec moi au temple, vous seriez venu plus rapide qu'un cerf ou qu'un monteur d'échasses (*grallatores*). »

Le saute-mouton. — Voilà un jeu bien connu des enfants, et qui ne devait pas être ignoré des anciens, bien que les textes et les monuments ne puissent nous en fournir la preuve. Dans l'ancien et célèbre cabinet Durand, on voyait cependant un cylix sur lequel une petite scène rappelait d'assez près notre saute-mouton. Elle représente (de Witte, *cab. Durand*, n° 706) un enfant accroupi, par-dessus la tête duquel s'élance un autre enfant.

La lutte. — Nous ne voulons parler que de ces combats volontaires et sans danger, auxquels par amusement se livrent les enfants. On roule ensemble sur le sable, et l'on se relève tout en riant. Voici une assez gracieuse description d'une de ces luttes juvéniles dans les *Dionysiaques* (x, 325) de Nonnus :

« Bacchus se sentait attiré vers Ampélos. Ils se plaisaient ensemble dans les bois touffus à lancer dans les airs le thyrse vagabond..... Parfois, restés seuls sur la rive solitaire, ils jouaient

sur le sable du fleuve aux riches cailloux et s'y livraient en riant à l'exercice de la lutte, etc. » Suit une longue description qui se ressent un peu de la prolixité de l'auteur. Le poëte s'est trop longuement complu dans les détails de ce combat enfantin; toutefois le sujet en est gracieux et bien fait pour inspirer un artiste. Tout le monde connaît la fresque de Pompéi, représentant la lutte de Pan et de l'Amour (*Hercul. et Pomp.* II, p. 25).

Une scène complète et charmante, prise sur nature dans un gymnase antique, est reproduite ici, d'après une pierre gravée (Agostini, *Gem. ant.* part. II, pl. 21; Rossi, *Gem. ant.* IV, pl. 53). Des enfants luttent sous les traits d'Amours ou de Génies. A droite, l'un d'eux joue au trochus; au-dessous, un autre manie



des haltères. Plus haut, on en voit un qui accourt tenant à la main la couronne destinée au vainqueur. Rien ne manque à cette scène; près du joueur de cerceau, deux enfants s'exercent au pugilat,

tandis que les quatre groupes de gauche reproduisent divers moments de la lutte corps à corps. Les deux Amours armés de baguettes représentent les pédotribes qui touchaient avec leur baguette la tête du vainqueur lorsqu'ils jugeaient que la lutte devait cesser.

Auguste se plaisait beaucoup à assister aux jeux et aux luttes des enfants. Et voici, suivant Suétone (*Aug.* XCVIII), le spectacle peu digne d'un empereur, qu'il se donna pendant un séjour qu'il fit à Capri : « Il se plut à assister aux exercices des éphèbes qui, d'après une ancienne institution, se trouvaient en grand nombre à Capri. Il leur fit servir un festin en sa présence, permettant, exigeant même qu'ils se livrassent à toute leur gaîté et qu'ils se disputassent les fruits, les mets et les petits cadeaux qu'il leur distribuait. »

Le tir de l'arc. — Nonnus, dans ses *Dionysiaques* (XXXVII, 722) nous a encore tracé le tableau de jeunes dieux se livrant à l'exercice de l'arc. On plante à cet effet dans le sol un mât de navire, au sommet duquel voltige une colombe retenue par un fil. C'est Astérios et Hyménée qui doivent lutter en présence de Bacchus. Astérios tire le premier et coupe le fil. La colombe s'enfuit dans les nuages. Hyménée bande son arc et lance à travers les airs sa flèche qui atteint la colombe. Mais il est rare que Nonnus ne ramène pas à Homère. Ici, en effet, la lutte d'Astérios et d'Hyménée est empruntée au XXIII^e^ livre de l'*Iliade*, qui contient la description des jeux qu'Achille fait célébrer en l'honneur de Patrocle.

Puisque nous parlons du tir de l'arc, nous devons mentionner un jeu auquel, au dire de Suétone (*Dom.* XIX), se livrait Domitien. Il était extrêmement adroit et « quelquefois il faisait placer debout, à une certaine distance, un enfant qui lui tendait comme but la

main droite ouverte et les doigts écartés ; et il lançait ses flèches avec tant d'habileté que toutes, sans blesser l'enfant, passaient par les intervalles des doigts. »

Grimper aux arbres. — C'est encore Nonnus (*Dion.* xii, 188) qui nous parle de cet exercice qui convient à la souplesse et à l'agilité des enfants, à propos de « Cissos qui, jadis, dit-il, dans les jeux de son enfance, gagnait à l'aide de ses pieds qui les enroulent les sommets des plus grands arbres. » Au surplus, les Grecs avaient comme nous l'expression de monter aux arbres (δενδροβατέω).

La glissade. — Voilà un divertissement que les jeunes Grecs et les jeunes Romains ne devaient pas envier aux peuples du Nord. Leur soleil avait sans doute plus de prix à leur yeux. D'ailleurs que de larmes il a coûté et coûte encore aux mères! L'anthologie (vii, 542) contient une petite épigramme de Flaccus sur ce sujet. C'est l'épitaphe d'un malheureux enfant qui « en glissant (ὀλισθηροῖς ποσσίν) sur l'Hèbre, dont l'hiver enchaînait les flots, brisa la glace et eut le cou tranché par un glaçon. »

Mais il est temps de nous arrêter dans cette nomenclature de jeux et d'exercices auxquels de tout temps se sont livrés les enfants ; l'étendre davantage serait, je crois, sans intérêt.

# CHAPITRE VI

## DES JEUX D'ADRESSE

### § I. — LE JET DES PIERRES.

Le plus simple de tous les jeux d'adresse est celui qui consiste à lancer des pierres contre un but quelconque. Ce fut toujours un des exercices favoris des garçons : tout leur sert de but, de tout ils font un projectile. Il ne demande pas d'explication ; deux ou trois remarques suffiront pour constater ce goût naturel chez les enfants dans l'antiquité. Voici d'abord une épigramme d'Antipater (IX, 3); c'est un noyer qui parle : « Noyer planté sur le bord du chemin, les enfants qui passent s'amusent à me choisir comme but des pierres qu'ils lancent. Toutes mes branches, celles surtout qui portaient le plus de noix, ont été brisées sous cette grèle de projectiles. A quoi sert aux arbres de porter des fruits ? Hélas ! malheureux que je suis ! ce sont les miens qui m'ont valu ces insultes. » Cette épigramme contient en germe le petit poëme d'Ovide intitulé *Le Noyer*, dont nous reparlerons plus loin. Diogène Laerce nous a conservé une saillie de Diogène : « Celui-ci voyant un jour un enfant qui jetait des pierres contre une croix s'écria : courage, tu

atteindras le but. » Pour comprendre le sel de l'exclamation du cynique il faut savoir que la croix, choisie par l'enfant comme but de ses projectiles, était un instrument de supplice. La réflexion, il faut l'avouer, était d'un misanthrope peu indulgent pour les espièglerie de l'enfance.

Mais ce ne sont pas toujours des objets inertes et inanimés que l'on prend pour but. La Fontaine l'a dit de jeunes garçons qui poursuivent de leurs projectiles le pigeon de la fable : cet âge est sans pitié ! A propos d'enfants qui assaillaient des grenouilles à coups de pierres, Plutarque nous a conservé une très-spirituelle réflexion de Bion. Voici le passage (*De solert. anim.* VII) dans la traduction d'Amyot : « Celui qui veut jouer et prendre son plaisir il faut par raison, ce me semble, qu'il le fasse avec ceux qui se jouent et s'éjouissent du même passe-temps comme lui, non pas faire, comme disait Bion, que les petits enfants se jouaient à jeter des pierres aux grenouilles, mais que les grenouilles ne prenaient point plaisir à ce jeu là, d'autant qu'elles en mouraient à bon escient. »

## § II. — LE JEU DES RICOCHETS (ἐποστρακισμός).

Le jeu de la coquille lancée sur l'eau, pour rendre exactement le terme grec, nous est plus familier sous le nom de jeu des ricochets. Il était très-répandu en Grèce, ce qui se conçoit dans un pays que la mer pénètre de tous côtés ; aussi a-t-il été relevé par tous les lexicographes. Quant à Eustathe (p. 1161, 34), il ajoute après l'avoir décrit que c'est un très-agréable spectacle. « On lance, dit Pollux (IX, 119), une coquille marine à la surface de l'eau ; on compte les bonds que dans sa course elle fait avant de plonger, et

la victoire est à celui dont la coquille a fait le plus de ricochets (ἐλματα). »

Chez les Romains ce jeu s'appelait le jet des écailles (*jaculatio testarum*). On en trouve une description très-détaillée dans l'*Octavius* de Minutius Félix. Octavius et lui se promenaient sur le bord de la mer à Ostie, quand ils rencontrent une troupe d'enfants, qui s'amusaient à faire des ricochets. Ils s'arrêtent et prennent le plus grand plaisir à ce jeu que Minutius décrit ainsi : « On choisit sur le rivage une pierre plate et ronde, polie par le mouvement des flots ; on la tient horizontalement entre les doigts; puis incliné, penché le plus près possible du sol, on l'envoie sur la surface de l'eau. La pierre, animée d'une légère vitesse, court et nage sur le dos de la mer; mais, lancée avec force, elle saute et bondit sur les flots qu'elle rase. Le vainqueur est celui dont la pierre a été le plus loin et a ricoché (*exsilire*) le plus de fois. »

### § III. — LE JEU DE LA FOSSE OU DU VASE (τρόπα, *orca*).

Le titre précis serait plutôt celui de jeu de la translation (τρόπα). Selon Pollux (IX, 103), « il se joue la plupart du temps avec des osselets que l'on lance, en s'efforçant d'atteindre à une petite fosse (βόθρος), creusée de façon à ce qu'elle puisse les contenir tous. Souvent au lieu d'osselets on se sert de glands et de chataignes. » Le jeu est, comme on le voit, très-simple. On creuse une petite fosse, une blouse ; on se met à une certaine distance et on y jette un certain nombre d'osselets. L'habileté consiste à faire entrer le plus d'osselets possible dans la blouse.

Quelques commentateurs ont voulu que le jeu dont parle Hésychius sous le même titre ait été différent de celui décrit par Pollux. Hyde, dans son remarquable ouvrage *Sur les jeux orientaux*,

après avoir expliqué un jeu nommé Mancala qui consiste à transporter, suivant certaines règles, des osselets ou des jetons d'un casier dans un autre, termine en se demandant s'il était connu des Grecs et des Romains ; et, sans rien affirmer d'ailleurs, il dit que le jeu grec qui paraît s'en rapprocher le plus c'est celui de la translation (τρόπα), tel que le décrit Hésychius, ajoutant que celui dont parle Pollux sous le même titre est tout autre. Il m'est impossible d'adopter l'opinion de Hyde. A mon avis, le jeu d'Hésychius est absolument le même que celui de Pollux et ne ressemble en rien à celui que les Orientaux appellent Mancala.

La confusion, si je vois juste, provient d'une mauvaise interprétation de la pensée d'Hésychius. En effet, il dit que « la Tropa est un jeu selon lequel on transporte les osselets dans l'autre partie ( καθ'ἣν στρέφουσι τοὺς ἀστραγάλους εἰς τὸ ἕτερον μέρος) ». L'obscurité apparente qui existe dans ce passage tient à ce qu'Hésychius songe moins à expliquer le jeu que le terme lui-même. Il se contente de dire, sans entrer dans d'autres détails, que le mot dont il s'occupe (τρόπα) est le nom d'un jeu, ainsi appelé parce qu'il consiste dans une translation d'osselets. Or dans celui de la fosse il y a non-seulement transport d'osselets, mais véritable conversion, idée qui est comprise aussi dans le terme grec : on les retourne (στρέφουσι), comme le dit Hésychius. Que se passe-t-il en effet ? On creuse la main pour qu'elle puisse contenir les osselets ; suivant même le nombre plus ou moins grand de ceux-ci, on forme un creux des deux mains, ou bien l'on prend un vase ou tout autre objet présentant une cavité. On lance les osselets dans la fosse et dans ce mouvement on leur fait décrire une parabole ; ceux qui étaient sur le dessus arrivent les premiers dans la fosse, après un changement de face dans le trajet ; et ceux qui étaient dessous arrivent les derniers et à leur tour se trouvent sur le dessus. Ainsi il y a non seulement translation mais encore conversion, et la fosse

est l'autre récipient (τὸ ἕτερον μέρος) auquel fait allusion Hésychius, le premier étant le creux formé par les mains. On voit donc que sa définition, si elle n'explique pas le jeu, en précise mathématiquement et étymologiquement le principe.

Le scholiaste de Platon dans le *Lysis* (éd. Bekker, *schol.* p. 320) décrit aussi cet exercice qui consiste, dit-il, à jeter quelque objet dans une petite fosse (εἰς βόθυνον); et il cite un vers du poëte comique Cratinus, dont à la vérité il est assez difficile de préciser le sens. En s'en tenant à la leçon qui torture le moins le texte on peut le traduire : « Le jeu qu'on joue avec les glands de Bacchus, le jeu de la Tropa vous attend. » Ce vers, tiré de *l'Assemblée*, s'éclaire de cet autre fragment de Cratinus dans *les Sériphiens* : « A ceux qui sortent du théâtre il est permis d'envoyer dans la fossette (εἰς βόθυνον). »

Pour comprendre ces deux passages il faut faire attention qu'à Athènes les représentations des pièces avaient lieu aux Dionysiaques, époque de joie et de liberté pendant laquelle on se livrait à tous les jeux que l'on pouvait imaginer pour se divertir. La représentation dramatique avait par elle-même quelque chose d'une solennité religieuse ; et en sortant on éprouvait le besoin de se délasser l'esprit. On se trouvait rassemblé et l'on jouait sur les promenades, sur les places publiques, autour des temples même, à tous les jeux connus d'adresse et surtout de hasard. Or, on peut conclure des deux passages cités de Cratinus qu'à son époque le la fossette était en grande faveur auprès des Athéniens.

Nous retrouvons la tropa chez les Romains qui probablement l'avaient apprise des Grecs du sud de l'Italie, car c'est évidemment ce jeu, en usage chez les Tarentins, dont parle Hésychius, malgré la maladresse d'un copiste qui en a défiguré le titre (ἰσοβοθύν au lieu de ἐς βόθυνον). Pollux nous a dit qu'au lieu d'osselets on se servait aussi de glands et de chataignes; mais les jeunes Romains, on le

sait, avaient une prédilection pour les noix. Ovide, dans un petit poëme intitulé *Le Noyer*, a énuméré un certain nombre de petits jeux d'adresse. Voici comment il explique en deux vers celui dont nous parlons (85) : « A quelque distance on place un vase dans lequel doit tomber une noix que la main sait y lancer habilement. » Perse avoue que dans son enfance il préférait le jeu à l'étude ; tout ce qui le préoccupait, nous dit-il (III, 50), « était de ne pas manquer l'entrée de l'étroite Orca. » Le vase en effet dont on se servait le plus communément s'appelait Orca (ὕρχη). Il était, selon Festus (XIII), d'une forme disgracieuse, ayant probablement une panse fort accusée et, comme nous dit Perse, l'entrée fort étroite.

Nous devons ajouter que l'on n'a pas toujours été d'accord sur ce que c'était réellement que l'Orca. Les uns y voyaient le vase dont nous venons de parler et dont on visait l'entrée avec des noix ; les autres assimilaient l'Orca au cornet à jouer dont on se servait aux dés ou au tric-trac. Or, comme on le verra plus loin, les anciens avaient pour les dés non-seulement un cornet semblable à celui dont nous nous servons encore aujourd'hui, mais un autre, percé des deux bouts, offrant une suite de degrés à l'intérieur. Les Grecs l'appelaient une tour (πύργος), et il servait à éviter toute tricherie : on y remuait les dés et on les précipitait dans la tour dont ils dégringolaient les degrés. Or c'est certainement la tour des Grecs, et non le cornet, que les Romains parfois appelaient l'Orca, par analogie au rôle que joue ce vase dans le jeu de noix que nous avons décrit. Le même nom peut donc s'appliquer indistinctement à un vase et au cornet du tric-trac. Parmi les passages des auteurs anciens où il est parlé de l'Orca, les uns se rapportent donc à la fossette, les autres aux jeux de hasard, le sens général de la phrase devant suffire presque toujours à déterminer de quel jeu il s'agit.

A propos de la Tropa nous pouvons remarquer que les enfants en Grèce et à Rome étaient aussi féconds en inventions que les nôtres. Qui n'a vu un enfant s'amuser, tout en mangeant un morceau de pain, à lancer quelques boulettes en l'air et à les rattrapper à la volée avec la bouche? Ce petit jeu coûta cher au fils de Claude, s'il faut en croire Suétone (*Claude*, XXVII) : « Drusus, dit-il, périt dans son enfance à Pompéi, étranglé par une poire qu'il s'amusait à faire sauter en l'air et à recevoir dans la bouche. »

Avant de passer à un autre sujet, nous pouvons peut-être rapprocher de la Tropa un autre jeu qui n'en est qu'une variation. Le beau plaisir, en effet, quand on est empereur et qu'on est ivre, d'employer son temps à faire passer des noix par le goulot étroit de l'Orca ! L'empereur Vérus avait perfectionné ce jeu à l'usage des ivrognes. Il courait souvent les cabarets, nous raconte son historien Capitolinus (*Verus*, IV) et son plaisir était de casser des coupes en les visant avec de grosses pierres d'or. Mais dût-on diminuer la gloire de Vérus, on peut avancer qu'il ne fut pas l'inventeur de ce divertissement et que dans l'âge d'or de la Grèce, on pratiquait déjà ce jeu bachique qui consiste à casser les pots quand on les a vidés.

## § IV. — LE JEU DU CERCLE (ὤμιλλα).

« On décrit un cercle, dit Pollux (IX, 102), et on lance un osselet assez habilement pour qu'il reste dans le cercle. Ce jeu s'appelle *dans l'omilla* (εἰς ὤμιλλαν). » A un osselet on peut substituer une noix, selon la description de Suidas, ou tout autre chose, dit le scholiaste de Platon dans le *Lysis* (éd. Bekker, *schol.* p. 320) qui nomme simplement ce jeu l'Omilla (ἡ ὤμιλλα).

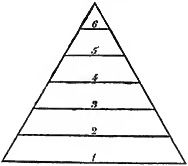
Nous avons vu que le précédent pouvait prendre deux noms, selon le point de vue sous lequel on l'envisageait, tantôt celui de la fossette (εἰς βόθυνον), tantôt celui de la translation (τρόπα) ; il en est de même pour le jeu qui nous occupe. Si nous le considérons comme basé sur le cercle destiné à recevoir l'osselet ou la noix il prendra le nom de jeu du cercle (ὤμιλλα) ; mais si au contraire nous le regardons comme consistant surtout dans l'habileté du joueur et dans la manière de lancer l'objet, de l'envoyer (ἀφιέναι), nous pourrons concevoir un autre nom tiré de cette circonstance. Remarquons cette expression de Pollux « ceux qui lancent un osselet (ἀφίεντες), etc. » ; la première action du joueur consiste donc dans l'émission (ἄφεσις) de l'osselet, d'où nous formerons facilement l'expression de jouer à l'émission (ἀφετίνδα). Sous ce titre Pollux (IX, 117) nous décrit exactement le même jeu que celui du cercle, avec cette différence que l'on se sert de coquilles, c'est-à-dire de palets. Et remarquons en effet que dans ce cas la réussite est subordonnée à la manière de laisser aller, d'émettre (ἀφιέναι) le palet.

## § V. — LE JEU DU DELTA.

C'est Ovide qui, dans le *Noyer* (81), nous en a donné la description. Les quatre vers qu'il lui a consacrés ont donné lieu à de nombreux commentaires. Voici comment il s'exprime : « On trace avec de la craie une figure semblable à la constellation du Delta (δελτωτον) ou à la quatrième lettre des Grecs (Δ) ; on la divise en degrés (*gradus*). Celui qui (c'est-à-dire dont la noix) s'arrête dans le Delta gagne par suite autant de noix qu'il a touché de baguettes (*qui constitit intus quot tetigit virgas tot rapit inde nuces*). »

Comme nous le disions, bien des explications ont été proposées, variant toutes selon la leçon adoptée dans le dernier vers (*virga*, *virgo* ou *virgas*.) Erasme (lisant *virga*) voulait que, après avoir réparti les noix dans les degrés du Delta, un enfant, se plaçant au milieu, en gagnât autant qu'il en pouvait atteindre par le jet d'une baguette. Barth (lisant *virgo*) croyait y voir un jeu de jeunes filles. Une enfant, les yeux bandés, se serait tenue au milieu d'un triangle, partagé en degrés dans lesquels auraient été disposées les noix, et en aurait gagné autant qu'elle aurait pu en toucher. Senftleb seul (lisant *virgas*) a donné la véritable explication du jeu. On trace un triangle, dit-il, que l'on partage en degrés ; des enfants y jettent des noix et celui dont la noix s'arrête dans le Delta gagne autant de noix qu'il a touché de lignes.

En effet, dans le vers d'Ovide (*quod tetigit virgas, tot rapit inde nuces*), il faut, en adoptant la leçon primitive (*virgas*), conserver exactement le parallélisme nettement accusé des deux membres de phrase : autant de baguettes, autant de noix (*quot virgas, tot nuces*). Que sont donc ces baguettes? Ce sont les raies




transversales qui, dans le delta, sont menées de distance en distance parallèlement à la base, ainsi qu'on peut le voir dans la

figure ci-jointe. Ce sens du mot latin (*virga*) se retrouve dans l'adjectif rayé (*virgatus*). Nous avons d'ailleurs une expression française qui peut servir à l'expliquer et qui, bien que n'étant pas reconnue par l'Académie, n'en est pas moins familière aux plus petits enfants. On sait ce que ceux-ci, lorsqu'ils apprennent à écrire, nomment des bâtons ; ce sont des jambages, des *uns*, c'est-à-dire de simples barres droites ; et ce sens du mot bâton se retrouve dans l'adjectif bâtonné qui veut dire rayé. On voit que notre mot français peut servir à faire comprendre le mot latin.

La dernière partie de la description d'Ovide doit donc se traduire ainsi : « Et l'enfant, dont la noix s'arrête à l'intérieur du delta, gagne autant de noix que la sienne a touché de raies transversales. » En effet, le delta étant tracé et coupé de lignes parallèles, l'enfant, placé à une certaine distance, fait rouler une noix de manière à ce qu'elle s'arrête dans le delta ; supposons qu'elle atteigne l'intervalle entre les lignes 4 et 5, il est clair que pour arriver jusque-là elle a touché successivement, en les franchissant, les lignes 1, 2, 3, 4, donc l'enfant gagnera quatre noix.

## § VI. — LE JEU DE LA DISPERSION.

C'est encore à Ovide, dans le *Noyer* (73), qu'il faut demander la description de ce jeu. « Un enfant debout, dit-il, disperse les noix d'un coup bien ajusté ; ou penché et jouant avec le doigt les gagne en deux ou trois coups. Quatre noix suffisent à ce jeu, la quatrième étant superposée aux trois autres. »

Il est facile de voir qu'il y a là deux manières différentes de jouer à la dispersion, ou plutôt deux jeux se ressemblant quant à la disposition et différent quant à la méthode. Dans tous deux on

place les unes à côté des autres trois noix, auxquelles on en superpose une quatrième. Il est probable que cette petite pyramide devait être établie au centre d'un cercle ou d'un triangle, hors duquel il fallait chasser les noix en les dispersant.

Il y avait deux manières de jouer : Premièrement, l'enfant debout visait dans le petit tas de noix et faisait en sorte de les disperser. Mais fallait-il pour gagner qu'il les fit sortir toutes du cercle ou prenait-il celles qu'il en chassait ? Quoiqu'il en soit, ce jeu ressemble beaucoup à celui pour lequel aujourd'hui on se sert de toupies. Deuxièmement, l'enfant penché prenait une noix entre le pouce et l'index, comme nous faisons de nos billes, la lançait vigoureusement, et en deux ou trois coups devait avoir dispersé les quatre noix. C'est notre jeu du triangle.

Ces différents jeux, que nous avons décrits d'après Ovide, étaient très-certainement connus des Grecs, bien que les auteurs anciens ne le disent pas expressément. Mais à chaque instant Pollux, Suidas, Eustathe, Hésychius font observer que tel ou tel jeu se jouait avec des osselets, des noix ou des glands. On connaît, d'ailleurs, la fable de Phèdre (III, XIV), où un Athénien se moque d'Esope, qu'il aperçoit jouant aux noix (*ludentem nucibus*) au milieu d'une troupe d'enfants. Le jeu auquel s'amusait Esope était sans doute un de ceux que nous venons de décrire.

Mais les anciens connaissaient-ils ce que nous appelons proprement des billes ? Il est clair que dans les pays baignés par la mer les flots se chargent de polir et d'arrondir naturellement de petites pierres en forme de billes, mais il est possible que les Grecs n'aient jamais songé à leur donner de nom plus particulier que celui de petite pierre sphérique. (σφαιρίον, σφαιρίδιον). Quant aux Romains, il existe un passage de Suétone (*Aug.* LXXXIII), dans lequel il est dit que l'empereur Auguste, pour se délasser l'esprit, s'amusait à jouer aux osselets (*talis*) et aux noix (*nucibus*) avec

de jeunes enfants. Mais avant le mot « noix (*nucibus*) » il y en a un autre ; et, selon la manière dont on lit ce passage (*castellatis nucibus* ou *ocellatis nucibus* ou bien *ocellatis nucibusque*), on peut traduire de trois façons différentes : il jouait aux noix mises en pyramide, ce qui est le jeu de la dispersion ; ou simplement il jouait aux noix (*ocellatis* restant difficile à expliquer) ; ou enfin il jouait aux billes et aux noix.

Le mot latin (*ocellata*) a cependant une physionomie qui lui est propre et qu'il ne faut pas négliger. Aussi, j'inclinerais à croire que les Romains connaissaient parfaitement les billes. Lorsqu'elles consistaient simplement en petites pierres de peu de valeur, ils ne lui donnaient pas de noms particuliers et se contentaient de les appeler de petites pierres rondes polies (*teretes lapilli*) ; mais lorsque l'art y ajoutait son travail, comme on se servait sans doute de matières plus précieuses, telles que l'onyx, l'agate, le marbre veiné, etc., on les nommait *ocellata*, par analogie aux cercles diversement colorés des yeux, auxquels ressemblent beaucoup les cercles nuancés des billes d'agate.

## § VII. — LE PLAN INCLINÉ.

C'est encore Ovide qui, dans le *Noyer*, après le jeu de la dispersion, nous décrit celui du plan incliné. « On fait descendre une noix sur une planchette inclinée (*per tabulæ clivum labi*) et l'on vise à atteindre une de celles qui sont déjà à terre. » Ce jeu est encore pratiqué de nos jours sous le nom bien connu des enfants de tapette. On choisit un terrain en pente, sur lequel on fait courir les billes ; ou bien, et c'est ce dernier procédé qui a donné au jeu son nom de tapette, on frappe les billes contre un mur qui les

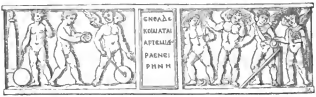
renvoie et les fait rouler. Mais les jeunes Romains préféraient le petit appareil du plan incliné et les monuments de l'antiquité figurés sont d'accord avec la description d'Ovide.

Nous reproduisons, d'après Rich, un beau bas-relief de la collection Blundell. Quatre enfants jouent au plan incliné avec des



objets ronds qui sont ou des billes ou des noix. L'un d'eux pose sa noix au sommet de la tablette et va la laisser rouler. La gravure montre clairement comment a été établi le plan incliné : on a dressé une pierre contre laquelle on a simplement appuyé une planchette.

Le monument suivant est de beaucoup plus curieux et plus intéressant. C'est un bas-relief qui ornait un tombeau antique qu'on voyait à Rome dans le palais Rondonini, et qui a été publié en 1786 par Guattani (*Monum. ant. inediti*, 1786, p. 41, mai, pl. III). Au milieu de la face antérieure du tombeau est cette inscription : « Ici repose en paix Artémidora. » A droite et à gauche sont deux




bas-reliefs où sont représentés des jeux d'enfants. Dans celui de gauche, on voit une méta et trois enfants dont l'un va lancer un disque, tandis que les deux autres ont à leurs pieds un trochus

ou cerceau et à la main droite la clef ou baguette destinée à le conduire. Guattani n'a pu se décider à reconnaître là le jeu du trochus, par la raison que les cerceaux sont pleins et non évidés ; en cela il a eu tort de rester à son point de vue d'archéologue et de ne pas se mettre à celui du statuaire. L'art du bas-relief exige des compromis avec la vérité, et si l'artiste n'a pas évidé ces trochus, c'est d'abord pour éviter la saillie mince et fragile d'une circonférence, et ensuite parce qu'il lui suffisait d'indiquer le cerveau dans sa forme générale et essentielle.

Dans le bas-relief de droite, quatre Amours jouent au plan incliné. Ici, l'appareil est différent de celui du bas-relief Blundell ; il est composé de deux planchettes jointes et disposées en forme d'équerre. Un des enfants va laisser rouler sur le plan incliné un objet d'une forme particulière, tandis que trois de ces mêmes objets sont déjà à terre. Ce ne sont pas évidemment des noix, vu leur grosseur et leur forme ; ce ne sont point non plus des boules, puisque ces objets sont évidés au centre. Ce sont de petites roulettes, qu'on peut parfaitement ranger dans la classe des disques. On conçoit parfaitement d'ailleurs qu'elles aient pu servir à ce jeu beaucoup mieux même que des noix.

Au premier abord, il semble étrange de rencontrer des jeux d'enfant sur un tombeau, et cela pourrait faire croire que c'était celui d'une jeune fille nommée Artémidora, ravie dans la première jeunesse. Mais les jeux figurés sur le tombeau sont ceux de jeunes garçons. Ce qui pourrait donc être vrai, si l'artiste avait figuré, par exemple, le jeu de balle, ne l'est pas dans le cas du jeu du trochus et dans celui du plan incliné. Il faut donc chercher une autre et une meilleure explication. Ces deux jeux sont ici allégoriques et en cela d'un sentiment tout hellénique. Les anciens, les Grecs surtout et les Romains par imitation, s'ils avaient un souci constant de l'euphémisme de la parole, étaient sensibles presqu'au

même degré à l'euphémisme du marbre. Voici un tombeau; sa vue n'éveille aucune idée lugubre : Ici dort en paix Artémidora ! La mort n'est qu'un sommeil paisible et de l'épitaphe il se dégage un sentiment de bonheur et de calme plutôt que de souffrance; et soit que votre regard se porte à droite, soit qu'il se porte à gauche, il ne rencontre que des scènes enfantines et joyeuses. Et cependant la pensée de l'artiste est énergiquement et éloquemment exprimée : de même que dans l'épitaphe l'idée de la mort, ce repos éternel, existe bien que voilée et adoucie par l'expression, de même ces deux scènes d'enfants réveillent dans l'esprit du passant la préoccupation d'une fin que rien ne peut reculer; elles lui rappellent en effet que la vie, rapide et mobile comme une roue lancée avec vigueur, court, sans pouvoir s'arrêter, sur une pente fatale jusqu'à la borne qui marque le terme de la carrière.

Le marbre d'ailleurs n'est ici que l'interprète de la poésie. Anacréon a dit (IV) avec un accent lyrique : « Telle que la roue d'un char, la vie humaine court et tourne sans cesse. » Et Ovide (*Métam.* XV, 227), employant, rapprochement curieux, les mêmes expressions dont il s'est servi pour décrire le plan incliné : « L'homme, laissant derrière lui son âge mûr, glisse, au couchant de la vie, sur la route en pente de la vieillesse (*labitur occiduæ per iter declive senectæ*). »

## § VIII. — LE JEU DU PORTEUR (ἐφεδρισμός).

Voici comment on procédait, selon Pollux (IX, 119) : « On dressait une pierre qu'on appelait la limite, le but (δίορος) et on la visait, soit avec des pierres, soit avec des boules. Celui qui la renversait était le vainqueur ; il montait sur le dos du vaincu et lui

couvrait les yeux avec les mains; celui-ci devait le porter jusqu'à ce qu'il ait atteint la pierre. »

Comme on le voit, ce jeu se composait de deux parties bien distinctes et tirait son nom de la seconde. Il ne demandait que deux joueurs; si on était plusieurs on se partageait deux par deux. La première partie du jeu n'avait pour but que de désigner celui qui devait être le porteur et celui qui devait monter sur le dos du vaincu (ἐφεδριστήρ). On demandait à l'adresse ce que dans d'autres jeux on abandonnait au sort. L'important était de porter ou d'être porté, et selon la manière dont cela avait lieu, ce que n'ont pas distingué les lexicographes, le jeu qu'on désignait par le terme général de « jeu à monter sur un vaincu » (ἐφεδρισμός), prenait différents noms.

En Attique, selon Hésychius, on l'appelait l'Encotylé (ἐν κοτύλῃ), c'est-à-dire « dans le creux de la main », expression qui venait du nom donné, nous dit Athenée (XI, p. 479, A) à la cavité formée par l'intérieur de la main à demi ployée. Pollux, Hésychius, Eustathe (p. 1182, 50-60) et Athenée (*Ibid.*) expliquent très-clairement le procédé. Le vaincu passait ses deux mains derrière son dos et croisait les doigts; le vainqueur y mettait un genou, ou les deux genoux, et se retenait à la tête ou au cou du porteur, tout en lui couvrant les yeux. Si l'on n'avait pas d'abord joué au disque, comme il a été dit ci-dessus, on désignait préalablement la longueur que devaient parcourir les joueurs en se portant tour à tour.

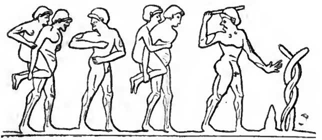
Pollux ajoute que ce jeu s'appelait aussi le jeu du cavalier (ἱππάς) et le jeu du fardeau (κυβησίνδα). Mais ces deux termes certainement s'appliquaient à deux autres manières de se porter. Le jeu du cavalier (ἱππάς) consistait dans l'action de monter à califourchon (ἱππαστὶ καθίζειν), selon l'expression d'Hésychius. Dans ce cas on montait à cheval sur le dos ou sur les épaules de l'autre joueur.

D'ailleurs ce même terme devait s'appliquer à plusieurs jeux où un joueur enfourche l'autre. Hyde en a décrit quelques-uns qui se pratiquent dans tout l'Orient et qui correspondent assez exactement à ce que nous appelons le cheval-fondu. Quant au jeu du fardeau (κυβησίνδα), selon qu'on fait dériver ce terme obscur du mot tête (κύβη) ou du mot sac (κίβισις), il signifie proprement jouer à se porter sur la tête ou en sac, cette seconde acception rendant assez bien ce que nous entendons par porter en meûnier, c'est-à-dire comme un sac de farine, le porté appuyant sa poitrine sur la tête et la nuque du porteur et se retenant aux deux mains jointes que ce dernier tend en avant.

On rencontre fréquemment sur des vases peints des personnages portant sur leurs épaules de petits éphèbes (De Witte, *Cat. étrusque*, n° 131), de même que sur des pierres gravées (Rossi, *Gemm. ant.* III, pl. LX). M. Panofka a expliqué ces différentes scènes par le jeu de l'Encotylé (*Annales de l'Inst. arch.* IV). Toutefois, je crois devoir faire remarquer que toutes ces scènes, si elles ne sont pas purement symboliques et si elles s'appliquent à des jeux, nous représentent plutôt les cas particuliers du jeu, tels que nous les avons décrits, que celui de l'Encotylé, dans lequel les éphèbes doivent être portés dans le creux de la main, ce qui est son caractère essentiel. D'ailleurs ce jeu n'est pas le seul où le vainqueur monte sur les épaules du vaincu ; il en est de même dans celui de la coquille et dans plusieurs jeux de balle. Ainsi une action commune à plusieurs jeux ne peut pas s'expliquer par le terme spécial de jeu l'Encotylé.

Le véritable jeu de l'Encotylé est très-rare sur les vases et je n'en connais qu'une représentation qui a été publiée dans les *Monuments inédits de l'Institut de correspondance archéologique de Rome* (I, pl. XLVII, B), par M. Panofka, et très-heureusement expliquée par lui (*Ann. de l'Inst. arch.* 1832, p. 336). Le but,

c'est-à-dire la pierre dressée, est très-clairement indiqué; vers lui se dirigent six personnages : le premier, qui porte une massue, est seul ainsi que le quatrième; enfin, deux des autres portent les deux derniers petits éphèbes.



Cette scène a un caractère symbolique très-apparent. La relation qui existe entre deux joueurs, l'un porteur, l'autre porté, correspond dans l'ordre moral à celle qui existe entre l'éraste et l'éromène, c'est-à-dire entre l'amant et l'objet aimé, ce dernier étant considéré comme le vainqueur; de sorte que l'union psychologique d'un éraste et de son éromène pourra être symbolisée par un groupe de deux figures, l'une portant l'autre. Mais en négligeant ici ce côté un peu confus de la question, il nous reste dans cette scène on ne peut plus complète la représentation très-curieuse d'un des jeux les plus rarement représentés sur les vases peints.

## § IX. — LE JEU DU PALET (στρεπτίνδα).

Nous n'avons que peu de mots à dire sur ce jeu dont Pollux seul fait mention (IX, 117) : « Il consistait à placer soit sur une table, soit à terre, une coquille ou une pièce de monnaie et à la

faire tourner (στρέφειν d'où στρεπτίνδα) au moyen d'une autre coquille ou d'une autre pièce de monnaie qu'on lançait. » L'habileté consistait à jeter sa pièce de manière à ce que sa tranche vint frapper sur le bord de celle qui était à terre.

### § X. — LE JEU DES PIQUETS (κυνδαλισμός).

Selon l'explication de Pollux (IX, 120), « ce jeu se joue avec des piquets (κυνδάλη, πάσσαλος) et il faut, non seulement ficher un piquet dans la terre humide, mais encore renverser en même temps un de ceux déjà fichés en terre, en le frappant vers la tête.

Ce jeu s'est conservé jusqu'à nos jours. La manière dont les enfants s'y prennent aujourd'hui doit être exactement celle des Grecs. On prépare d'abord la terre en la remuant et en la mouillant. Chaque joueur s'arme d'un piquet long à peu près de trois pieds et, quand vient son tour, le fiche dans la terre en le lançant fortement de manière à le faire pénétrer le plus profondément possible; or, l'habileté consiste à lancer son piquet de façon qu'avant de se planter en terre il chasse en le frappant celui d'un autre joueur.

Pollux (*Ibid.*) dit « qu'on rencontre chez quelques poëtes doriens l'expression de joueur de piquets (κυνδαλοπαίκτης) » et il cite encore ce proverbe bien connu : « un clou par un clou, un piquet par un piquet (ἥλῳ τὸν ἧλον, παττάλῳ τὸν πάτταλον) », proverbe qui a passé dans notre langue et que nous employons journellement sous cette forme plus simple : un clou chasse l'autre.

L'expression de joueur de piquets se retrouve presque la même (κοντοπαίκτης) dans Balsamon (*Syn.* VI, *in Trullo, can.* LI), à propos d'un jeu qu'il ne décrit pas, mais qui pourrait bien être

celui dont nous venons de parler. Car le jeu des piquets a dû être fort en usage dans les camps où les soldats se servaient peut-être de leurs javelots (κοντός).

Il nous reste une courte observation à faire. Nous avons vu dans le chapitre précédent à propos du jeu de la lance, qui nous a fait remonter à celui de l'Ægeneum, que ce dernier paraît avoir été souvent représenté sur des vases. Nous avons dit que presque toujours une pioche plantée en terre figure à côté des joueurs. Sur un vase du Louvre (n° 101) on en voit une ainsi plantée par une de ses pointes, entre un joueur de flute et un éphèbe muni d'une baguette évidemment plus courte que la lance avec laquelle on jouait à l'Ægeneum. Sur une coupe de la même salle, figure avec la pioche un éphèbe qui tient à la main gauche un disque et à la main droite une baguette de la même dimension que la précédente. Enfin on cite une coupe du cabinet Pourtales (De Witte, *Cat. étrusque*, n° 38) où l'on voit des éphèbes munis de baguettes légères qui frappent sur une pioche fixée en terre, comme pour fendre leurs baguettes. M. de Witte remarque avec raison que ce pouvait être un jeu particulier. Nous avons déjà dit que M. Brönstedt a voulu voir dans cette pioche le but du jeu de l'Ægeneum ; mais avec plus de raison, à mon avis, M. Gerhard (*Ann. de l'inst. arch.* III) croit qu'elle devait servir dans la palestre à égaliser le terrain. A la vérité je n'ai pas retrouvé dans le *catalogue Pourtales* la coupe dont parle M. de Witte, mais sous le n° 347 figure un vase, un grand cylix orné de peintures jaunes qui résume toutes les différentes scènes dont nous venons de parler. On y voit des éphèbes munis de longues baguettes, d'autres qui ont des baguettes plus petites, enfin la pioche et des disques. Je crois qu'il faut voir dans cette scène, et dans toutes celles du même genre plus ou moins complètes, la représentation d'une palestre au moment où les exercices vont commencer, alors que les uns vont lancer

le disque, que les autres, munis de longues baguettes, vont jouer à l'Ægeneum, tandis que ceux qui ont des baguettes courtes vont s'exercer au jeu des piquets (κυνδαλισμός). Dans ces scènes la pioche figure naturellement comme instrument nécessaire soit pour tracer un but, une limite, soit, comme le pense M. Gerhard, pour niveler le sol, soit, dans le cas du jeu des piquets, pour remuer le terrain.

Parmi les jeux d'adresse et se rapprochant un peu de celui des piquets, nous devons en terminant mentionner un jeu, dont les auteurs ne nous parlent pas, mais qui a dû probablement être connu des Grecs. Il consiste à planter des couteaux dans une planche ou dans une pièce de bois quelconque, au centre de laquelle est un point dont il s'agit d'approcher le plus possible. On voit ce jeu représenté dans des peintures égyptiennes, et l'on peut sans doute supposer que les Grecs ont dû l'emprunter à l'Egypte.

# CHAPITRE VII

## DES ANIMAUX

### § I. — DES JEUX DES ENFANTS AVEC LES ANIMAUX.

Les Grecs possédaient un sentiment exquis de la beauté et de la grâce ; aussi n'est-il pas étonnant qu'ils se soient complu, poëtes, à chanter la charmante odyssée de l'enfance dont une cigale, un passereau ou un bouc à longue barbe sont les héros, sculpteurs et graveurs, à faire revivre sur le marbre et l'onyx les jeux auxquels se prêtent volontiers les animaux, ces amis doux et complaisants des enfants. Et dans la représentation de ces fraîches images, la muse grecque s'est ingéniée à lutter avec les artistes de naïveté dans la pensée, en même temps que de concision et de légèreté dans la forme. En feuilletant le livre charmant qu'elle nous a laissé, l'anthologie, on croit parcourir une suite de fresques, de bas-reliefs et de camées : c'est d'ailleurs un peu son ambition.

Il est impossible de donner des noms à tous les jeux auxquels se livrent les enfants avec les animaux ; ils sont de mille sortes et relèvent souvent de la fantaisie seule. Et quant aux représentations de ces jeux, il ne faut y voir la plupart du temps que le

caprice de l'imagination d'un artiste où l'allégorie a la plus grande part. Aussi nous ne chercherons pas à mettre dans la description que nous en tracerons, plus d'ordre que la matière n'en comporte. D'ailleurs le sujet serait infini, si nous ne le limitions, en nous contentant de l'esquisser au gré de nos souvenirs et de quelques unes de nos recherches.

Dans la première de ses idylles, Théocrite a mêlé à la description d'une coupe merveilleusement travaillée ce petit tableau qui semble pris sur nature. Une vigne se penche sous le poids de ses raisins; assis sur un tronc d'arbre un jeune enfant veille sur elle. Mais il s'amuse à construire un piège à sauterelles (ἀκριδοθήρα) avec des tiges d'asphodèle ; il n'a guère souci de la vigne tant son attention est concentrée sur le travail qui fait toute sa joie. Cependant deux renards dévorent, l'un les belles grappes mûres, l'autre le déjeûner de l'enfant.

C'est qu'en effet la sauterelle et la cigale ont toujours excité la convoitise des enfants. Guetter la cigale sur l'arbuste où elle se dérobe, poursuivre la sauterelle sur la cîme des herbes, les saisir par les aîles, n'est-ce pas la seule récréation du petit pâtre, tandis qu'il garde ses longs troupeaux qui dorment en dérobant leur tête aux rayons brûlants du midi? Voyez en effet dans l'épigramme de Simmias (VII, 193), la joie expansive de l'enfant qui vient de s'emparer de l'insecte désiré : « La voilà ! en passant dans un fourré je l'ai saisie, blottie, ô Bacchus! dans des feuilles de vigne. Je veux enfermer la chanteuse dans une maisonnette bien close et me réjouir du bruit harmonieux qu'elle sait produire bien que sa langue soit muette. » Et voici dans une épigramme de Nicias (VII, 200), la plainte même de la cigale surprise par le méchant enfant : « Jamais plus, me glissant, joyeuse, sous le feuillage touffu d'une branche, je n'agiterai mes ailes mélodieuses; car je suis tombée dans les mains cruelles d'un enfant qui à l'im-

proviste m'a saisie, posée sur un brin d'herbe vert. » Elle a raison, l'infortunée chanteuse, de gémir sur sa liberté perdue, car entre les mains de l'enfance, cigale et sauterelle n'atteignent jamais à une longue vieillesse. Douce consolation pourtant que d'être ainsi pleurée dans les jolis vers d'Anyté (VII, 190) : « Pour une sauterelle, rossignol des blés, pour une cigale, hotesse des vieux chênes, Myro a construit cette tombe et la jeune fille désolée pleure les deux objets de ses jeux, que lui a ravis l'inflexible Pluton. »

Mais ce n'est pas à moi d'oublier que ce petit drame enfantin a été mis en œuvre par André Chénier. Cette épigramme lui avait inspiré l'idée d'une idylle dont il nous trace ainsi le plan : « Mon bien-aimé m'avait donné une cigale et une sauterelle ; elles moururent, je leur élevai ce tombeau parmi le romarin. J'étais en pleurs. La belle Anyté passa sa lyre à la main : Qu'as-tu, me demanda-t-elle? — Ma cigale et ma sauterelle sont mortes. — Ah! dit-elle, nous devons tous mourir... puis elle écrivit sur la pierre :

> O sauterelle, à toi rossignol des fougères,
> A toi, verte cigale, amante des bruyères,
> Myrto de cette tombe éleva les honneurs,
> Et sa joue enfantine est humide de pleurs;
> Car l'avare Achéron, les Sœurs impitoyables
> Ont ravi de ses jeux ces compagnons aimables. »

N'est-ce pas toute l'odyssée de la cigale? Mais voici celle du lièvre, ou du moins le dernier chant, le dénouement funèbre. Méléagre en est l'Homère. Si le sujet n'a pas la grâce des précédents, l'enfance y est peinte sur nature; si la note n'est pas tout à fait digne de la lyre, elle est juste cependant (VII, 207) : « Moi, lièvre aux grandes oreilles, aux pieds rapides, tout petit encore, j'ai été arraché du sein de celle qui m'a mis au monde. Sur ses genoux, la

gentille Phanium, pleine de tendresse pour moi, me nourrissait des fleurs du printemps. Déjà je ne regrettais plus ma mère; mais à cette table trop succulente je suis mort d'embonpoint pour avoir trop brouté, et près de sa demeure Phanium m'a enseveli, afin de toujours voir dans ses rêves mon tombeau voisin de sa couche. »

Anyté, la jeune femme poëte dont nous venons de citer des vers, va nous retracer quelqu'autre tableau de ces jeux dont un animal domestique fait tous les frais. Des enfants ont saisi un bouc et les voilà le harnachant, grimpant sur son dos, le faisant courir autour du temple, simulant ainsi les grands jeux équestres si chers à la Grèce. Les vers d'Anyté sont comme une exhortation maternelle à la patience du bouc (VI, 312) : « Ces enfants, ô bouc, t'ont mis des brides de pourpre et ont passé un mors dans ta bouche barbue, autour du temple des dieux ils s'amusent à simuler des combats hippiques : de bonne grâce prête ton dos à leurs jeux. »

Une charmante fresque de Pompéi (*Hercul. et Pomp.* V, 4e sér. pl. IX, p. 28) peut servir d'illustration à l'épigramme d'Anyté. Le cirque est figuré par un espace de terrain limité au moyen de sapins ; deux Amours, armés de fouets, montés sur des chèvres



dans la bouche desquelles ils ont passé une bride, simulent les luttes hippiques. De semblables sujets ne sont pas rares sur des pierres gravées. D'ailleurs, la légende antique s'est plu à représenter souvent Jupiter enfant sur le dos de la chèvre Amalthée, sa nourrice, ainsi qu'on peut le voir sur plusieurs médailles, en-

tr'autres sur celle qu'a fait graver Spanheim (Callim. *Observ. Hym. à Délos*, 49). La petite fresque de Pompéi rentre dans ce qu'on pourrait appeler la peinture de genre des anciens, peinture que les Grecs non plus n'avaient pas dédaignée. L'on sait, par Pline (XXXV, XI), que, parmi les peintres de l'école de Sicyone, Pausanias se plaisait à représenter des scènes enfantines. En parcourant les fresques de Pompéi et d'Herculanum on s'aperçoit bien vite que ces scènes gracieuses, précieuses un peu quelquefois, étaient fort du goût des anciens : c'est véritablement l'anthologie grecque illustrée. Toutes ces petites peintures sont trop généralement connues pour qu'il soit utile d'en parler plus au long et d'en reproduire d'autres ici.

Dans un assez grand nombre des animaux seuls figurent ; ce sont naturellement des allégories. Je citerai seulement, comme exemple, une pierre gravée (Gron. *Ant. græc.* VII, p. 422) où l'on voit une charrue traînée par deux abeilles et conduite par une troisième, armée d'un fouet ; allégorie transparente, car la diligente abeille a toujours été le symbole du travail.

Dans le temple d'Hercyna, en Béotie, Pausanias (*Béot.* XXXIX) vit un petit groupe représentant une jeune fille qui tient une oie dans ses mains. Ce groupe fut souvent reproduit ou refait sous différents aspects et de différentes grandeurs. Pline (XXXIV, VIII) cite un marbre d'Antigone ; et un petit groupe semblable se voit au musée du Louvre. Il s'est encore conservé jusqu'à nous une charmante lampe de bronze (*Hercul. et Pomp.* VII, 3e série, pl. 51) dont le couvercle présente ce même sujet très-gracieusement traité. Il semble que l'oie soit un animal dépourvu de beaucoup d'amabilité ; cependant Pline cite (X, XXII) quelques traits d'attachement de ces animaux : une oie avait conçu un véritable amour pour une joueuse de flûte du roi Ptolémée ; une autre suivait partout le philosophe Lacyde et son maître, selon Ælien,

lui fit faire de magnifiques obsèques. On pourrait multiplier les exemples de l'affection que les animaux conçoivent pour l'homme. Pline (X, v) cite encore cette aigle qui vint se brûler sur le bûcher où se consumait le corps de la jeune fille qui l'avait élevée. D'autres exemples en assez grand nombre se trouvent relatés dans le traité de Plutarque sur la sagacité des animaux (*De solert. anim.* XII, xviii et xxxvi).

Comme aujourd'hui la souris, dans l'antiquité, jouait un rôle dans les jeux des enfants. Les piéges qu'on leur tendait étaient en tout point semblables aux nôtres, à en juger par une courte description d'Oppien (*Pêche*, ii, 156), où il nous les décrit comme une boîte au milieu de laquelle était placé l'appât et qui se refermait soudain sur la souris. Une fois prise, la souris, comme on pense, est bien vite attelée à un petit chariot, véritable jeu d'enfant, dit Horace (*Sat.* II, iii), qui ne convient guère à un barbon.

Bien naturellement chez les anciens les enfants connaissaient les voitures traînées par des chèvres. On voit parmi les fresques de Pompéi beaucoup de ces sujets diversifiés et embellis par le caprice du peintre. Ainsi (*Hercul. et Pomp.* v, 4e série, pl. 38, 39, 40, 46), ce sont des Amours qui simulent des courses, montés sur des chars traînés par des gazelles; un Amour sur un char attelé de deux cygnes ; un autre Amour que traîne une panthère ; enfin, dans la manière allégorique que nous avons déjà signalée plus haut, un griffon attelé à un char conduit par un papillon, et un perroquet attelé conduit par une sauterelle. Au surplus, lancée sur cette pente, la fantaisie artistique franchit bien vite les bornes du réel et c'est elle seule qui souvent chez les Grecs a créé ou modifié des mythes. Tel attelage de serpents, par exemple, avant d'être un symbole a pu n'être qu'un motif gracieux d'enroulements.

Ce ne sont point les enfants seuls qui s'éprennent d'affection pour les animaux. Rome, en étendant son empire, n'avait pas

manqué de prendre les mœurs efféminées de l'Asie, et, parmi des usages de mollesse, celui de s'entourer d'oiseaux, de chiens et même d'animaux étrangers tels que les singes. Varron (*De agricult.* III, VII) nous parle de l'usage qui s'était introduit d'emporter dans son sein au théâtre des pigeons qu'on lachait au milieu de la représentation et qui retournaient au colombier. Tout le monde connait les anecdotes de Macrobe (II, IV) relatives aux corbeaux flatteurs d'Auguste; et l'on sait qu'Agrippine, femme de Claude, possédait un rossignol qui, au dire de Pline (X, XLIII) avait coûté six mille sesterces, c'est-à-dire à peu près douze cent francs. C'est à propos de la mode nouvelle qui commençait à se répandre à Rome d'avoir de petits animaux dont on se faisait suivre partout, que Plutarque (*Pericles*, I) nous rapporte un mot de César : « Celui-ci voyant des étrangers qui avaient toujours dans les bras de petits chiens ou de petits singes, leur demanda si dans leur pays les femmes ne faisaient pas d'enfants. »

Nous devons ici dire quelques mots des chiens dont il existait en Grèce et en Italie de belles et nombreuses espèces; mais nous ne parlerons, ni des services qu'ils étaient appelés à rendre, ni du rôle qu'ils jouaient, soit dans la vie domestique, soit dans les cérémonies religieuses. Dès la plus haute antiquité, à l'époque d'Homère, ainsi qu'il nous l'apprend au dix-septième livre de l'*Odyssée*, à coté du chien qu'on dressait pour un service utile, pour la chasse ou pour la garde, il y avait aussi le chien de luxe, le compagnon du logis, l'ami et le martyr des enfants, qui, il n'en faut pas douter, s'amusaient à lui apprendre à faire l'exercice. Considéré à un point de vue particulier, le chien, comme tout être ou tout objet de la vie journalière des anciens, a joué un role assez curieux dans l'histoire de l'art. Winckelmann (V, VI) cite en parlant des animaux quelques beaux spécimens connus de la statuaire antique; ce n'est pas à eux que notre remarque pourra

s'appliquer. On comprend aisément que le lion, soit en liberté, soit en captivité, se laisse admirer et étudier tantôt dans sa démarche majestueuse, tantôt dans son sommeil imposant, tantôt enfin sous certains aspects véritablement léonins ; mais il est des mouvements et des pauses que l'artiste ne peut que deviner chez le lion et qu'il n'obtiendra jamais de lui. Or, dans ce cas, c'était le chien qui complaisamment remplissait le rôle de modèle ; modèle qu'il avait sans cesse devant les yeux, qu'il pouvait étudier à loisir, placer selon sa volonté, et dont par habitude il possédait les formes, on peut dire, par cœur. J'en citerai deux exemples remarquables. Le premier est pris d'un vase peint (*Elite des monum. céram.* I, pl. XLIX) où l'on voit un lion assis sur ses jambes de derrière, la gueule entr'ouverte, la langue tirée, et levant vers Bacchus un regard affectueux par un mouvement qu'un chien seul, dans son adoration, si l'on peut parler ainsi, pour son maître, a pu donner, ou rendre familier à l'artiste. Sous la crinière, sous la peau, sous les formes d'un lion, c'est un chien pour le mouvement et pour l'instinct de fidélité et d'attachement. Le second exemple est pris d'une pierre gravée (Raspe, *Recueil de pierres gravées*, pl. XLVIII, n° 6710) que nous reproduisons. Elle représente un Amour, un genou en terre, qui apprend à un lion à



donner la patte. N'avais-je pas raison de dire plus haut que les enfants chez les anciens prenaient grand plaisir, comme aujour-

d'hui les nôtres, à faire l'éducation des chiens? Car il faut voir dans ce petit sujet un enfant qui s'amuse à faire donner la patte à un chien; c'est chez l'artiste la recherche du symbole qui a fait de l'enfant un Amour et du chien un lion. Symbole facile à déchiffrer: c'est l'amour domptant la force. Un autre détail s'y ajoute, qui me parait avoir été mal expliqué. Un papillon ou une abeille, dit l'éditeur anglais, pique le lion sur le nez. Or l'abeille ne pique pas le lion sur le nez, mais figure simplement ici comme symbole surajouté de douceur. Elle a la même signification que, sur une autre pierre gravée (Gron. *Ant. græc.* VII, p. 422), celle qui sort de la gueule d'un lion. On peut du reste suivre ce symbole sur d'autres monuments. Eckel (*Nummi anecd.* pl. XI, 10, p. 181) a publié une monnaie de bronze de la ville de Metroum en Bithynie, où l'on voit au revers un lion qui offre quelque analogie avec celui de notre pierre gravée; il tend une de ses pattes et l'on aperçoit sur le museau certains détails qu'Eckel n'explique pas, mais qui sont certainement des abeilles. Le lion, la patte tendue, accompagné de l'abeille, figure là comme expression allégorique de la soumission et de la douce affection que la ville a vouées à la mère des dieux. La patte levée exprime d'ailleurs à merveille l'idée d'attachement et de reconnaissance; c'est le geste symbolique qu'on voit figuré sur les monnaies de Parium, sur celle entr'autres qu'a publiée Pellérin (*Mél. de méd.* I, pl. XXII), qui offre d'un coté le buste d'Adrien lauré et de l'autre un taureau posant sa patte sur les genoux d'Esculape, expression de la reconnaissance de la ville de Parium en retour de quelque bienfait d'Adrien, qu'elle assimile ainsi à une sorte de restauration. On pourrait poursuivre ce symbole sur beaucoup d'autres médailles; mais ce n'est pas ici le lieu. Ajoutons cependant que ce geste, pris dans les habitudes caressantes du chien, a été pour les artistes un mouvement tout plastique dont ils ont fait, dans le bas-

relief surtout, un motif perpétuel d'ornement, en variant les animaux auxquels ils l'imposent. Parmi les fragments antiques où on le remarque, on peut citer les beaux restes du temple d'Apollon près de Milet.

Chez les Romains, le chien était le compagnon gardien du logis. Mais ils avaient aussi de petits chiens qu'on élevait comme aujourd'hui dans les appartements et qui faisaient les délices des enfants. Un d'eux est resté célèbre dans l'histoire du merveilleux. Valère Maxime dans ses *Présages* (I, v) et Cicéron, à propos de la science divinatoire, ne manquent pas de le citer. Il s'appelait Persée. « A la veille de partir pour aller faire la guerre au roi Persée, nous raconte Plutarque (*P. Em.* x), Paul Émile, rentrant un jour chez lui, trouve sa petite fille Tertia tout en pleurs. Il lui demande en la caressant la cause de son chagrin : c'est, ne le sais-tu pas, répondit Tertia, c'est que Persée est mort ! Persée était un petit chien qu'elle avait élevé. » Paul Émile, on s'en doute, regarda cette réponse comme un présage de sa victoire. Pour nous, tout l'intérêt de l'histoire est dans les pleurs de Tertia. Mais cette exagération de sentiment que nous trouvons touchante chez une petite fille, nous la trouverons ridicule chez Crassus, qui, dit Macrobe (II, xi), prit le deuil d'une de ses murènes et la pleura comme si c'eût été sa fille.

Parmi les poissons, il en est un qui de toute antiquité a passé pour l'ami de l'homme. C'est le dauphin que je veux dire, le dauphin légendaire et sauveur d'Arion. Que représente-t-il dans l'antiquité ? C'est par excellence l'objet insaisissable, merveilleux, sans existence propre que celle que lui prête l'imagination ; l'objet, dis-je, des contes et des récits qui naissent le long des côtes parmi les populations maritimes. En effet, dans cette rude vie du marin ou du pêcheur, tout pour lui est une menace et un danger. Mais crédule à tout ce qui le flatte et l'enhardit, il s'est créé un ami, un

être solitaire comme lui, qui semblable à sa barque même, jouet des flots, paraît et disparaît comme elle; c'est le dauphin, qui n'est autre que le présage heureux, ou qu'on croit tel, le signe de salut que le nautonier n'aperçoit réellement jamais, mais qu'il croit apercevoir toujours, et que lui montrent ses yeux trompés par son imagination. Une fois la relation créée entre ces deux êtres une communication s'établit entre eux. Le pêcheur dans sa chanson monotone trouve pour son ami des accents plus doux; il lui parle dans le langage expressif et rythmé de la poésie; il le flatte, l'attire autour de sa barque ou près du rivage. Où s'arrête alors l'imagination humaine ainsi lancée sur cette pente mystérieuse et légendaire? Des récits populaires la légende passe en s'embellissant dans les vers des poëtes et c'est alors que le dauphin nous apparaît doux et affectueux pour l'homme, le protégeant, se montrant à lui aux heures de danger, se laissant charmer aux accents de la lyre et aux doux sons de la flûte. De là ce goût pour la musique qu'on lui a prêté dans toute l'antiquité. Pindare nous le peint attiré au rivage par les sons d'une flûte enchanteresse, et Plutarque cite ce trait pour prouver son amour pour la musique. Montant encore dans l'échelle des symboles, le dauphin devient le trait-d'union entre une métropole et sa colonie; de là, sur les monnaies d'un grand nombre de villes maritimes, le dauphin sur lequel, debout ou à cheval, le génie, en quelque sorte, du fondateur traverse les mers.

C'est qu'en effet le pêcheur ou le pasteur qui conduit ses troupeaux sur le rivage, puise dans la contemplation de cet horizon sans fin une mélancolie poétique, créatrice de l'art. Dans ses longues journées, c'est avec sa flûte qu'il charme et berce son ennui ou mieux sa rêverie; et, tandis qu'il joue, il anime tout ce monde de la mer, et prête aux nymphes, aux dauphins, le goût qui n'est qu'en lui seul. Sans doute avec le temps, les mythes et

les légendes se transforment et s'oublient, mais ce qui survit c'est, dans les mêmes conditions d'existence, le même penchant, le même caractère humain.

Un jour, je revenais de l'île de Procida, j'avais débarqué à Miniscola et je suivais le rivage à l'endroit appelé la mer morte, lorsque je fus frappé par les sons d'une flûte; je me retournai: j'avais devant les yeux un paysage virgilien. Se détachant sur un ciel bleu, un jeune garçon marchait aux bords des flots, en jouant de la double flûte comme aux beaux jours antiques. Il s'avançait en cadence, balançant sa tête en mesure sous son large chapeau de pâtre, qui noyait ses yeux dans l'ombre; et ses joues s'arrondissaient du souffle dont il les emplissait. De ses lèvres, il pressait les âmes de deux flûtes égales, en tenant une de chaque main. Or, ce jeune pâtre n'était-il pas dans les mêmes conditions de crédulité merveilleuse qu'au temps même de Pindare? N'avait-il pas dirigé son concert solitaire sur le rivage par un instinct vague et mystérieux et par l'attrait de l'infini? Rien n'était changé, ni l'homme ni la nature, à l'exception d'une seule chose, la faculté de créer des mythes comme aux temps primitifs. Et encore je n'assurerais pas qu'il ne crût pas aux histoires merveilleuses du dauphin. Car c'est justement dans ce milieu où il vivait, sur ces rivages qui se courbent et se recourbent en replis nombreux et pleins de grâce, à quelques pas de l'endroit où il se promenait, dans le golfe poétique de Baïes et de Pouzzoles, que s'était accrédité dans l'antiquité plus d'un conte extraordinaire touchant le dauphin et l'amour qu'il avait pour les jeunes enfants.

Pline (IX, VIII; VIII, XVII) et surtout Oppien (*Pêche*, V), se sont faits les historiens de ces fables, parmi lesquelles nous distinguerons, relativement au sujet qui nous occupe, celle concernant deux enfants qui jouaient avec des dauphins sur le bord de la mer et celle qui a trait à l'affection dont s'était épris un dau-

phin pour un jeune enfant de Baïes : il le prenait sur son dos, se berçait avec lui sur les flots, le conduisait à l'école à Pouzzoles et le ramenait à Baïes. L'enfant vint à mourir et le dauphin inconsolable ne put lui survivre. Cette histoire plaisait beaucoup aux collecteurs d'anecdotes, aussi Aulu-Gelle (VII, VIII) s'est-il empressé de la rapporter.

Si maintenant nous quittons le domaine du merveilleux, nous trouverons encore quelques faits qui témoignent du goût qu'on avait pris à Rome à élever toutes sortes d'animaux. C'est ainsi que dans les villas impériales (Macrobe, XXXII, II) plusieurs rivières étaient pleines de poissons qui venaient manger dans la main. Tibère, dit Suétone (LXXII), et ici ce n'est plus un jeu d'enfant, « s'était amusé à élever un serpent; tous les jours il lui donnait à manger de sa main. »

Les animaux, s'il faut en croire plus d'un récit, ont conscience de la faiblesse de l'enfant et se prêtent à ses jeux souvent cruels. Tel est ce trait d'un éléphant qu'à Rome des enfants avec des stylets s'amusaient à taquiner en lui piquant la trompe. L'animal importuné en saisit un et l'enleva en l'air. Jugez de l'effroi de la victime et de ses camarades! Mais l'animal débonnaire le reposa à terre, se contentant de lui avoir fait peur, mesurant, dit le bon Plutarque (*De solert. anim.* XII) la peine à l'âge de l'enfant.

Terminons enfin par un amusement cruel auquel se livrent souvent les enfants et qui, sous la plume de Suétone (*Dom.* III), prend les proportions d'un crime : « Domitien s'enfermait tous les jours pendant une heure, prenait des mouches et s'amusait à les percer avec un poinçon très-aigu, ce qui donna lieu à ce mot de Vibius Crispus, à qui on demandait s'il y avait quelqu'un avec l'empereur : non, répondit-il, pas même une mouche! » Ces jeux de princes ne font guère sourire. Aujourd'hui c'est une mouche,

mais demain ce sont des citoyens qui sont les victimes de la cruauté impériale.

## § II. — LE HANNETON (μηλολόνθη).

« On appelle ainsi (μηλολάνθη ou μηλολόνθη), dit Pollux (IX, 124), un petit insecte volant. Son nom vient de ce qu'il naît à la fin ou au commencement de la floraison des pommes, on l'attache avec un fil et on le lâche. Il tend le fil et décrit des spirales dans son vol. » Eustathe (p. 1329, 25) dit qu'on choisissait un fil d'une longueur à peu près de trois coudées.

A Athènes, les enfants s'amusaient beaucoup de ce petit jeu et le Scholiaste d'Aristophane ajoute ce détail, que lorsqu'ils avaient pris et enchaîné un hanneton, ils attachaient à l'autre extrémité un petit morceau de bois assez lourd pour que l'insecte ne pût l'enlever en s'envolant ; de la sorte, n'ayant plus les mains embarrassées, ils pouvaient se mettre à la poursuite d'autres hannetons que le même sort attendait. C'est dans les *Nuées* (762), dans la scène entre Strepsiade et Socrate, qu'Aristophane a fait allusion à cet amusement. Strepsiade, qui est en quête d'un bon moyen pour ne pas payer ses créanciers, se creuse la tête en vain, et Socrate lui dit : « Tu renfermes toujours ta pensée en toi-même ; voyons, laisse-la donc prendre un peu son essor comme à un hanneton retenu par la patte à un fil. » On s'est ingénié à trouver dans ce passage une allusion à une opinion de Socrate qui donnait des aîles à l'âme. Si Aristophane a voulu cacher une allusion dans ce passage, elle s'applique, il me semble, à la méthode de Socrate qui, dans ses conversations familières, semblait effleurer toute chose, voler de tous côtés, ne perdant cependant

jamais de vue son sujet et ne laissant jamais sa pensée s'égarer. L'allusion porterait donc sur l'habileté que Socrate déployait dans la discussion, habileté que ses adversaires trouvaient d'autant plus dangereuse qu'elle se dérobait sous une apparente bonhomie et qu'au moment où l'on se croyait le plus éloigné du sujet de la discussion on y tenait toujours par un fil rigide.

Ce jeu qui nous a tous amusés était un de ceux auxquels se livraient volontiers les jeunes filles dans la campagne. Un hanneton passait-il à leur portée, bien vite elles le saisissaient ; en un instant elles avaient tordu quelques brins de lin arrachés à la quenouille passée dans leur ceinture, et attachaient la patte du prisonnier à ce fil improvisé. C'est, du moins, ce qui semble résulter de quelques vers cités par Stobée et que me semble avoir très-bien expliqués l'annotateur de Pollux (IX, 123, note 66).

Aussi bien qu'un hanneton, on aurait pu attacher par la patte tout autre insecte, et même un oiseau, ce qui, sans doute, arrivait fort souvent. C'est d'ailleurs un jeu qui figure comme symbole dans les peintures de vases relatives aux mystères de Vénus. Sur un vase de la collection Lamberg (II, pl. IV) on voit, près de Vénus, Eros tenant un fil à l'extrémité duquel est attaché un oiseau, probablement une colombe. La lente tortue même, devenue la proie d'un enfant, à dû subir le même sort. Sur un vase, publié par Millingen (*Peint. ant. et inéd. de vases grecs*, pl. XLIV), on voit un jeune homme s'amusant à agacer un chien en lui présentant et en lui retirant alternativement une tortue qu'il tient suspendue par une ficelle.

De mille autres façons sans doute les enfants s'amusaient avec les hannetons. Par exemple, on les faisait grimper le long d'une cordelette, ainsi que cela ressort d'un passage, impossible à citer, des *Guèpes* (1342) d'Aristophane.

## § III. — DES COMBATS DE COQS ET DE CAILLES.

Les combats de coqs et de cailles sont les seuls combats d'animaux dont nous devons nous occuper ici; car seuls ils rentrent dans notre sujet. Ils présentent d'ailleurs un intérêt tout particulier par les détails que nous ont transmis les écrivains, auxquels s'ajoute le témoignage de la céramographie et de la glyptique.

Dans les lexicographes nous trouvons d'amples descriptions des combats de cailles parce qu'ils étaient très à la mode à Athènes comme jeu de hasard; mais ils figurent peu sur les monuments. Au contraire, les combats de coqs, dont les auteurs parlent relativement avec moins de détails, reparaissent à chaque instant sur les vases et surtout sur les pierres gravées. Cela se conçoit: le coq plus que la caille doit tenter les artistes par la fierté de ses pauses et de ses démarches, par l'éclat de ses couleurs et l'abondance de ses belles plumes. D'ailleurs, son courage, sa valeur héroïque, sa vigilance l'avaient de bonne heure désigné aux Grecs comme un symbole et un emblême.

Sur les monnaies anciennes et très-rares de la ville de Dardannus, en Troade, il figure dans l'attitude du combat (Pellerin, *Méd. de Villes*, II, pl. LII). Il était, on le sait, consacré à Minerve; c'est pourquoi, au dire de Pausanias (*Elide*, II, XXVI) un coq figurait sur le casque de la Minerve d'Elis. Rien de plus fréquent que de le voir apparaître comme attribut sur les vases panathénaïques : Minerve est debout, tenant son bouclier sur lequel varient les emblêmes, et de chaque côté est une colonne surmontée d'un coq, le long de laquelle est cette inscription : Le prix donné par Athènes (TONAΘENEΘENAΘΛON). Il nous semble

d'ailleurs inutile d'indiquer tous les monuments et toutes les autres monnaies, comme celles d'Imère et de Camarine, en Sicile, de Cales, en Campanie, etc., sur lesquelles le coq figure comme emblême.

Tous les ans, nous dit Pline (X, xxi), il y avait à Pergame des combats publics de coqs. Il en était de même à Athènes. Un jour dans l'année de tels combats avaient lieu au théâtre. Ælien, qui nous rapporte cette coutume (*Hist. var.* II, xxviii), nous apprend aussi sa prétendue origine. Thémistocle, en conduisant les troupes athéniennes contre les barbares, rencontra des coqs qui se battaient. Il saisit cette occasion d'enflammer le courage de ses soldats en leur faisant remarquer l'héroïsme de ces coqs qui pourtant ne combattaient ni pour une patrie, ni pour des dieux, ni pour la gloire, ni pour la liberté, mais seulement pour vaincre et ne pas être vaincu. Ce fut, dit Ælien, après la guerre contre les Perses qu'une loi institua ces combats annuels.

On choisissait naturellement les plus vaillants qui étaient, selon le témoignage de Pline (X, xxi), ceux de Rhodes, de Tanagre, de Médie, et ceux de Chalcis. C'étaient véritablement des coqs de combat; on ne les recherchait pas pour les poulailliers, car, ainsi que le remarque Varron (*De re rust.* III, ix), superbes et les plus aptes aux combats, ils ne sont pas favorables à la reproduction. »

Nous verrons à propos des cailles que les animaux destinés au combat recevaient une éducation spéciale et étaient soumis à un régime particulier. Xénophon, dans son *Banquet* (iv), nous apprend qu'on faisait manger de l'ail aux coqs avant de les mettre aux prises. C'est pourquoi sur les vases, sur un entr'autres de la collection Lamberg (I, *Vign.* xv), on voit souvent figuré un ail, dont on a exagéré les dimensions, entre deux coqs qui se regardent.

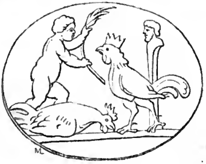
Aristophane a fait plusieurs fois allusion à cet usage, entr'autres dans les *Acharniens* (165) et dans les *Chevaliers* (494). Ce dernier passage est bien curieux. On connaît la scène entre le chœur et le charcutier : « Prends de l'ail et manges-en, dit le chœur. — Pourquoi ! — Afin qu'ayant mangé de l'ail tu aies plus de valeur dans le combat. Allons, dépêche-toi. — Ainsi ferai-je. — Souviens-toi de le mordre, de le terrasser, de lui arracher la crête, de ne pas revenir sans lui avoir dévoré la barbe. » Ne semble-t-il pas que ce soit un éleveur qui parle à son coq et stimule son courage avant de le lancer dans l'arène. Le scholiaste nous apprend (*Oiseaux*, 1365) que pour rendre le combat plus meurtrier on leur attachait aux pattes des éperons d'airain, et (*Oiseaux*, 71) que le coq vaincu devenait la propriété du vainqueur.

Il cite en preuve de ce fait un vers tiré d'une idylle de Théocrite (XXII, 72), où le poëte décrit la lutte terrible de Pollux et d'Amycus. Avant d'engager le combat, les deux champions en règle les conditions : « Vaincu je suis à toi, vainqueur tu seras ma propriété, dit Amycus. — Tels sont les combats de ces oiseaux aux crêtes de pourpre, dit Pollux. — Soit ! répond Amycus ; que nous soyons semblables à des coqs ou à des lions, c'est ainsi que nous combattrons. »

Nous avons dit que ces sujets se voient souvent sur les monuments anciens, presque toujours avec un sens allégorique, ainsi que l'a très-bien remarqué l'abbé Martigny, dans son *Dictionnaire des Antiquités chrétiennes* (*Art.* Coq).

Ils se rencontrent très-fréquemment sur les camées antiques. Nous citerons celui où deux coqs se regardent, séparés par une palme, et celui où l'on voit, pendant que le combat s'engage entre deux coqs, arriver un Amour, porteur de la couronne et de la palme (Gori, *Mus florent. gemm. ant.* II, pl. XCII, n°s 2 et 3). Sur une

autre pierre du même recueil (I, pl. LXXVI n° 8), un des coqs est vaincu ; blessé peut-être à mort, humilié, il est étendu à terre ;



un Amour présente la palme au vainqueur, à côté duquel est un Priape. Cette dernière figure d'ailleurs n'est pas rare dans de pareils sujets. Sur une des *Pierres gravées du Duc d'Orléans* (I, pl. XXXIX, p. 171), on voit aussi un Priape auquel sont suspendues la palme et la couronne et dans le champ, près du coq vainqueur, un papillon symbole de l'âme.

Plus curieuse et plus complète est la scène suivante qui décore le col d'un lécythus publié par M. de Witte (*Ann. de l'Inst. de corresp. arch.* tome XXXV, pl. G). On y voit les deux coqs aux prises entre les joueurs et les parieurs. En publiant ce vase,



M. de Witte a donné dans une savante note (*Ibid.* p. 241) une liste complète de tous les monuments publiés, vases, camées, bas-reliefs, médailles, qui se rapportent à ces combats. Les lecteurs désireux d'approfondir ce sujet devront consulter cette note

précieuse. M. de Witte a encore cité un vase ayant appartenu au prince de Canino (*Catal. de vases étrusques*, 1845, n° 58), où « deux hommes, agenouillés l'un devant l'autre tiennent un coq qu'ils vont lancer au combat ». Le sujet se répète deux fois, et, ce qui est très-remarquable, à côté « est tracée une longue inscription qui semble consister en des mots ou cris destinés à exciter les coqs. »

Voici un verre à figures dorées publié par Boldetti (*Osserv. sop. i cim.* p. 216); il représente le combat de deux coqs que semblent animer deux Amours dont l'un tient la palme destinée au vainqueur.



Ce qui donne à ce verre antique un grand intérêt pour nous, c'est l'inscription placée au dessous du sujet. On a fait beaucoup de conjectures pour l'expliquer. Ne faut-il pas simplement y voir, comme dans le vase du prince de Canino, un mot sans signification composé de syllabes imitant les cris sifflants dont on se servait pour animer les coqs l'un contre l'autre?

Les combats de cailles étaient fort à la mode à Athènes, et très-fréquents, vu sans doute le grand nombre de ces oiseaux que

l'on prenait au filet lors de leur passage à certaines époques de l'année. Les îles de l'Archipel étaient pour eux sans doute des lieux de refuge ou de rassemblement. Avant que la religion et l'histoire eussent donné à Délos le nom qu'elle porte encore, elle s'appelait Ortygie, à cause des cailles qui y affluaient à certains moments. Ce nom même devait être assez répandu. Nous le retrouvons sur les côtes d'Asie-Mineure et dans la petite île qui forme la rade de Syracuse. La caille n'a certes pas la bravoure, la témérité du coq. Naturellement c'est un oiseau assez craintif et qui ne puise pas dans la conscience de sa valeur le désir de la lutte. Jamais ce ne fut un compliment à adresser à quelqu'un que de l'appeler « cœur de caille » comme dans un fragment du *Paysan* d'Antiphane (Ed. Didot, p. 346, frag. 3). Mais les cailles sont d'un caractère querelleur et, comme le dit Ovide (*Am.* II, VI, 27), toujours en guerre entre elles.

C'est, il semble, vers l'époque d'Aristophane, que les combats de cailles furent le plus à la mode ; et dans la pièce des *Oiseaux* il est fait maintes allusions à ces goûts et à ces occupations frivoles et ruineuses des Athéniens. Ce n'était pas le même esprit de jeu et de gain qui présidait aux combats de coqs à Sparte. L'éducation lacédémonienne était toute virile ; son but était de rendre l'homme complétement maître de lui-même et de le mettre en possession de toute sa valeur physique et morale. Pour le Spartiate, les combats de coqs étaient un spectacle guerrier où il prenait plaisir à étudier, comme un modèle à suivre, la vaillance tenace et silencieuse du coq. Ce n'était point la lutte en elle-même qui l'intéressait au plus haut point, car il n'avait en lui aucun sentiment de cruauté, mais c'était la noble fierté des champions, leur bravoure silencieuse et sans jactance ; c'était pour lui comme une école de courage et d'héroïsme. Plutarque, dans la vie de Lycurgue (XX), nous a conservé la réponse toute dorienne

d'un enfant à un de ses camarades qui lui proposait des coqs si vaillants qu'ils mouraient en combattant : « Ne m'en donne point qui meurent, répondit-il, mais de ceux qui font mourir les autres. »

A Athènes il faut se placer à un point de vue différent. Les combats de cailles naissent de la dépravation des mœurs, ce n'est qu'une occasion de divertissement et de débauche. Ce sont en un mot de véritables jeux de hazard. On joue aux cailles comme on joue aux osselets ou aux dés, comme aujourd'hui encore en Angleterre où ces sortes de spectacles ne sont qu'une occasion de paris souvent ruineux.

Il n'est pas improbable que le goût de ces jeux soit venu d'Ionie en même temps que la tendance asiatique à l'élégante mollesse et à l'intempérance. D'ailleurs, l'usage grec de se réunir autour d'une table commune à un cercle d'amis, de prolonger le repas et de le faire suivre de divertissements ne fut pas étranger à leur introduction. C'était après le repas qu'on assistait aux combats de cailles. S'ils avaient lieu souvent sur les places publiques, il est permis de penser que c'était parmi les classes populaires. Chez les particuliers il n'est pas, pour qui connaît les maisons antiques, de local préférable à la salle à manger pour ces sortes de divertissements. La table est au milieu; tout autour couchés sur des lits sont les convives. Le repas enlevé, on apporte les osselets, les dés ou les cailles, et le jeu commence.

Il ne suffisait pas de se procurer des cailles et de les mettre en présence en les excitant à la lutte. Les choses ne se passaient point aussi simplement. Autant que possible on prenait des cailles toutes jeunes; on choisissait les sujets qui promettaient d'être les plus aptes à combattre et on les élevait. Ce soin, si ce n'était pas les particuliers qui s'en acquittaient eux-mêmes dans l'intérieur de leur maison, était dévolu à l'éleveur de cailles (ὀρτυγοτρόφος). On les enfermait dans une cage, maisonnette tressée avec de petites

baguettes d'osier, selon l'expression d'Agathias dans une épigramme, et on leur donnait la nourriture la plus propre à accroître leurs forces.

Puis commençait, en même temps que l'éducation proprement dite, ce que nous pouvons appeler l'entraînement. Quelque temps avant les courses, on sait que les coureurs se préparent d'une façon particulière; ils font de longues marches soit au pas ordinaire, soit au pas gymnastique et cet exercice, ainsi que l'action tonique de l'air, les dispose admirablement pour la lutte. On en agissait de même avec les cailles ou tout autre oiseau que l'on destinait au combat, et c'est Platon qui, dans un passage bien curieux de ses *Lois* (VIII, Ed. Bekker, t. VIII, p. 3), nous explique le procédé que l'on employait. Il parle de l'exercice qu'il est si salutaire de faire prendre aux enfants et, dit-il, aux embryons mêmes. « Des Athéniens, ajoute-t-il, me comprendront mieux à cause de certain amusement auquel ils se livrent plus qu'il ne convient. Car à Athènes, non seulement les enfants, mais les vieillards mêmes élèvent les petits de certains oiseaux et les dressent à combattre les uns contre les autres. Or il s'en faut de beaucoup qu'ils croient suffisantes les luttes préparatoires dans lesquelles ils les exercent en les excitant. Outre cela, ils prennent les plus petits à la main, les plus grands sous le bras, et font ainsi des courses de plusieurs stades, pour fortifier non pas leur propre tempérament, mais bien celui de ces oiseaux. » Comme on le voit, l'éducation des cailles de combat était assez compliquée. Pour corriger la mauvaise influence de l'emprisonnement dans la cage, on les promenait dans la campagne de manière à leur faire respirer un air vif et fortifiant. Puis on les habituait à engager le combat en les mettant souvent aux prises les unes avec les autres et en les excitant. On surveillait nécessairement la lutte, et on la faisait cesser aussitôt qu'elle prenait un caractère dangereux.

Mais voici le jour du combat arrivé. Pollux (IX, 102 et 107) nous a conservé un grand nombre de termes relatifs à ce jeu ; aussi nous pouvons en tracer une description assez complète. Sur une table, sur des supports, ou simplement à terre, on posait une planche (τηλία) semblable à celles dont se servaient les marchands, les boulangers entr'autres, pour étaler leur marchandise. Sur cette planche on traçait un cercle (ὤμιλλα) ; ce cercle était le champ clos ; les combattants ne devaient point en sortir. Alors on apportait les cailles. Le combat était un duel. Chacun des deux propriétaires se mettaient derrière la sienne. L'enjeu était tantôt les cailles elles-mêmes, tantôt de l'argent. Les spectateurs, il n'en faut pas douter, engageaient alors des paris. Mais avant de les lancer les unes contre les autres, il fallait leur donner le désir de la lutte, les réveiller (ἀνεγείρειν), les exciter (ἀνερεθίζειν), les exaspérer (παροξύνειν) ; pour cela, on les taquinait, soit avec le doigt, soit avec une baguette (ἀνακλαδάλλειν [?]). Dès qu'elles avaient atteint le paroxysme de la colère, on les mettait en présence ; et pendant le combat chaque propriétaire excitait de la voix la caille qu'il avait élevée, cherchant en même temps à effrayer celle de son adversaire. Enfin le combat se terminait, soit par la mort d'une des cailles, ce qui devait être assez rare, soit par sa fuite. Dès qu'elle avait dépassé en reculant la circonférence du cercle, qui était la limite du champs-clos, elle était déclarée hors de combat et vaincue ; son propriétaire perdait son enjeu. Quelque fois la caille vaincue pouvait reprendre sa revanche quand elle n'était pas gravement blessée, ayant cédé plutôt à la peur qu'à la douleur. Dans ce cas, il fallait la refaire, la réparer ; à cet effet son maître la prenait et lui criait dans l'oreille (ἐντρυλίζειν) afin de lui faire oublier la voix du vainqueur.

Par les soins que réclamait l'éducation des cailles, par l'animation qu'excitaient ces combats, par le grand nombre de termes

techniques qui nous ont été conservés, on voit combien ce jeu devait être en faveur à Athènes. Mais on y avait apporté un raffinement qui plaisait beaucoup aux jeunes gens d'Athènes. Le mode de combat était changé et ce n'était plus contre une autre caille que la caille mise en jeu devait soutenir le combat, mais contre l'homme lui-même, naturellement dans certaines conditions déterminées. Le but du jeu était toujours le gain. Voici comment on procédait selon Pollux (*Ibid.*): Celui qui avait élevé et dressé la caille la plaçait dans le cercle après l'avoir préparée comme nous l'avons dit plus haut et avoir excité son caractère querelleur et patient. L'autre joueur se plaçait devant elle et la frappait avec l'index, ou lui arrachait des plumes, sur le sommet de la tête. Si la caille cédant sous le coup reculait et sortait du cercle tracé, celui qui l'avait frappée, et frappée ferme (ὀρτυγοκόπος, στυφοκόπος) était proclamé vainqueur ; mais si elle était assez courageuse pour supporter le coup sans broncher et restait dans le champ clos, celui qui l'avait frappée (κόπτων) ou plumée (τίλλων) était vaincu et le propriétaire de la caille gagnait l'enjeu. Ce jeu portait le nom de de jeu de la caille frappée (ὀρτυγοκοπία) et le jouer c'était jouer à frapper la caille (ὀρτυγοκόπειν).

Ce goût des combats d'animaux et surtout d'oiseaux ne doit pas nous étonner puisqu'il existe encore en Angleterre. C'est un jeu qui fit fureur à Athènes et auquel les auteurs comiques font de fréquentes allusions qui toutes portent sur le côté aléatoire du combat. On le pratiquait au même titre que les jeux de hazard et ceux qui s'y livraient habituellement avaient la même réputation que les joueurs de profession.

De Grèce il passa à Rome. Mais il semble que ce fut surtout un divertissement de grand seigneur. En effet Columelle (*De re rust.* VIII, II) dit qu'en Italie les espèces de coqs qui y naissent sont préférées à celles de Rhodes, de Tanagre, de Chalcis, parce

qu'on n'y a pas la passion des Grecs qui élèvent pour le combat les plus courageux de ces animaux. Cependant l'abondance des cailles sur certaines parties de la côte de la mer Tyrrhénienne, à Caprée, par exemple, fait penser que le peuple a dû comme à Athènes chercher dans ce jeu une occasion de divertissement et de débauche. Auguste avant qu'il fut empereur, s'y livrait souvent. C'est Plutarque (*De fort. Rom.* VII) qui nous raconte « qu'Octave et Antoine se voyaient assez intimement, et souvent passaient leur temps à jouer, soit à la balle, soit aux dés, soit à faire combattre de petits animaux comme des cailles ou des coqs; et que presque toujours Antoine était vaincu, » ce que Plutarque considère comme un présage certain de la fortune d'Auguste.

Enfin nous retrouvons encore les combats de cailles sous Alexandre Sévère, qui, au dire de Lampride son historien (XLI), n'avait pas de plus grand plaisir après ses repas que de faire battre de jeunes chiens avec de jeunes cochons ou des perdrix entre elles.

On pourrait suivre plus loin et avec plus de développements peut-être ces combats de coqs et de cailles; mais nous sommes entrés dans des détails suffisants pour faire connaître ce jeu, tel qu'il se pratiquait en Grèce, où on y apportait une véritable passion, et où souvent sur le courage d'un coq, ainsi que le remarque Columelle (*Loc. cit.*) on engageait son patrimoine tout entier.

# CHAPITRE VIII

## DU TROCHUS

### § I. — LE JEU DU CERCEAU (τροχός, *trochus*).

On appelle en réalité trochus (τροχός) tout instrument de jeu qui se meut, qui court (τρέχω) en vertu d'une impulsion quelconque ; aussi les auteurs anciens ont-ils parfois désigné sous le nom de trochus le sabot ou la toupie aussi bien que le cerceau. Mais on s'accorde à le réserver à l'instrument de jeu que nous appelons aujourd'hui un cerceau et qui se meut absolument comme une roue de voiture. D'ailleurs les anciens eux-mêmes faisaient la plupart du temps cette distinction ; et même alors qu'il ne s'agissait pas d'instruments de jeu, ils comparaient de préférence tout mouvement exécuté dans un sens vertical à celui d'une roue, et tout mouvement exécuté dans un sens horizontal à celui d'un tourbillon (στρόμβος). C'est ainsi qu'Eschyle, dans le *Promethée*, dira (v. 882) que « les yeux roulent (τροχοδινεῖται ὄμμαθ'ἑλίγδην) » employant pour peindre le roulement des yeux le mouvement de la roue, et (v. 1085) que « les tourbillons font tournoyer la poussière (στρόμβοι

χόνιν εἱλίσσουσι) ». Or le mouvement du tourbillon n'est autre que celui du sabot ou de la toupie.

Le trochus des anciens était en airain ; Martial (XI XXI) l'appelle « le rapide et retentissant trochus d'airain (*celer arguto qui sonat œre trochus*) ». On le mettait en mouvement au moyen d'une baguette ou clef (ῥάβδος, *clavis*) qui était droite ou recourbée. Properce (III, XIV) lui donne l'épithète de courbe (*adunca*) et sur les monuments d'antiquité figurée dont nous parlerons plus loin elle est tantôt courbe et tantôt droite. Parfois, quoique droite, elle offre une saillie vers son extrêmité ainsi que le montre clairement le bas-relief que nous avons reproduit en parlant du plan incliné. Quant à la dimension du trochus, si on veut l'évaluer par rapport à la taille de l'homme, on peut dire que sa hauteur au-dessus du sol variait de la hanche au sein. Il avait donc les mêmes dimensions relatives que nos cerceaux modernes, car la différence de grandeur à laquelle on serait tenté de croire vient de ce qu'aujourd'hui on ne fait de cerceaux que pour des enfants, et qu'autrefois le trochus était fait à l'usage des jeunes gens et des hommes.

Il se pourrait que les anciens eussent connu les cerceaux à rayons. « Il faut, dit Martial (XIV, CLVII), conduire cette roue ? quel beau et utile présent ! pour les enfants, c'est un trochus, mais pour moi ce n'est qu'une roue. » Or peut-être faut-il accepter dans toute son étendue la comparaison de Martial et admettre que le trochus qu'il a en vue avait comme souvent les cerceaux modernes des rayons semblables à ceux d'une roue ; car un ancien scholiaste d'Horace, ainsi que l'a remarqué Souterius, dit que le trochus est une roue que des enfants dirigent en courant avec une baguette, ayant tantôt quatre, tantôt six, tantôt huit rayons. Il est donc encore possible que de petits anneaux se soient mûs le long de ces rayons ou qu'on y ait attaché de petits grelots (*tintinnabula*).

Nous touchons là à quelques questions qui sont restées plus

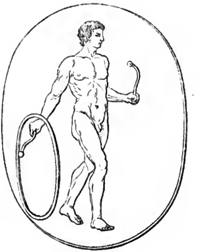
ou moins obscures, et que nous allons tâcher d'éclaircir. D'abord en quoi consistait chez les anciens le jeu du trochus ? Ensuite le cerceau avait-il des anneaux courant sur sa circonférence et quelle idée devons-nous nous faire au juste de ces derniers.

Le jeu du trochus faisait partie des exercices gymnastiques et de ceux auxquels à Sparte prenaient part les jeunes filles. Properce (III, xiv) comparant les institutions de Rome et de Sparte regrette qu'à Rome les jeunes filles ne se livrent plus aux exercices qui développent la force, l'adresse et la grâce. Il passe en revue les jeux divers de la palestre en désignant chacun d'eux par un détail précieux pour nous, mais malheureusement parfois un peu obscur, et il admire que la jeune fille à Sparte puisse se livrer toute nue à des exercices qui n'ont rien de honteux pour elle, soit qu'elle lance la balle, « soit que d'une baguette recourbée elle frappe et fasse tourner le trochus (*increpat et versi clavis adunca trochi*) ».

Quelle était donc à cette époque reculée la construction du trochus ? La plus simple possible : un cercle d'airain qu'on faisait tourner au moyen d'une baguette recourbée et qui, sans aucun doute, n'avait pas d'anneaux qui courussent le long de sa circonférence. Car ils ne sont véritablement qu'un raffinement sans utilité immédiate et sans autre but que d'ajouter à l'exercice du trochus un plaisir puéril qui ne convient qu'à des enfants ou à des hommes affaiblis. A Sparte on n'avait pas de ces recherches ; tout allait à son but simplement et sans inutilités. D'ailleurs aucun témoignage ancien ne prouve en faveur de ces anneaux. Un vers de Martial, sur lequel nous reviendrons plus loin, n'est pas une preuve bonne à alléguer pour une époque si éloignée de lui, à laquelle d'ailleurs il ne fait pas allusion, puisqu'il ne parle que d'un usage qui lui est contemporain. De plus sur un grand nombre de vases le jeu qui nous occupe est représenté ; et je n'y ai jamais vu un trochus qui portât la trace de ces anneaux dont on a coutume

de parler, quand on décrit le jeu de cerceau des anciens, comme s'ils en étaient inséparables.

Donc, si nous voyons juste, on peut affirmer que le trochus primitif des Grecs était simple et sans anneaux. Il est probable qu'il y avait dans les gymnases des courses au cerceau et on peut conjecturer que dans ce cas, le joueur avait une baguette de chaque main, afin de pouvoir selon le terrain et selon les hazards de la course passer tantôt à droite, tantôt à gauche du trochus. C'est du moins ce qu'on peut conclure de cette pierre gravée publiée par Winckelmann (*Monum. ant. ined.* I, p. 195). Un éphèbe complètement nu court en poussant son trochus avec la baguette recourbée



qu'il tient à la main droite; son bras gauche est ployé, le coude au corps, le poing en avant, et de cette main gauche il tient une seconde baguette de la même forme que la première. On voit aussi que le trochus atteint à la hanche de son conducteur.

Ce jeu n'exige pas une course à perte d'haleine, mais au contraire une course mesurée et habilement conduite; aussi n'est-il pas étonnant que les médecins grecs aient considéré cet exercice comme très-hygiénique et l'aient recommandé aux personnes faibles. Hippocrate le conseille dans son traité *sur le Régime.* Il fallait néanmoins déployer une certaine force pour chasser le trochus qui était en airain, aussi ce jeu déterminait assez rapidement une sueur abondante, salutaire dans bien des cas. C'est pourquoi Artémidore dit dans son traité *des Songes* (II, LVII) que « lorsqu'on rêve que l'on pousse un trochus cela indique qu'on sera en but à des peines qui seront suivies d'une surabondance de bonheur. »

Oribase, le médecin de l'Empereur Julien, dans son *Recueil d'extraits médicaux* (VII, XXVI ; *œuvres*, trad. Daremberg, tom I, p. 521), en conseillant l'usage du trochus, en a donné une description détaillée, qui pourtant n'a pas peu contribué à obscurcir la question : « Le diamètre du cerceau, dit-il (il l'appelle κρίκος et non τροχός), doit être inférieur à la taille de l'homme, de manière que son point le plus élevé arrive à la hauteur des mamelles. Il faut le pousser, non tout droit, mais de coté et d'autre (ἐλαύνεσθαι δὲ μὴ κατὰ μῆκος ἀλλὰ κατὰ πεπλανημένον). La baguette de fer, le propulseur (ἐλατήρ) doit avoir une poignée de bois. Quant aux plus petits anneaux (κρίκοι), qui courent sur la circonférence du trochus (τροχός), beaucoup de personnes les regardent comme superflus, lorsqu'au contraire ils produisent un bruit qui cause de la distraction et du plaisir à l'âme. »

Mercurialis qui cite cet extrait d'Oribase, dans son traité *Sur la gymnastique* (III, VIII), le trouve peu clair et peu concluant. Il faut croire qu'il avait raison, car Caylus, dans le premier volume de son *Recueil d'Antiquités,* a cru voir dans ce passage d'Oribase la description d'un jeu sans aucun rapport avec celui du trochus.

Selon Caylus, il fallait agiter et faire tourner le cercle horizontalement au-dessus de la tête, au moyen d'une baguette de fer. Il n'y a vraiment pas un mot de cela dans le texte grec.

Oribase nous ramène à la question des petits anneaux insérés sur la circonférence du trochus. Beaucoup de personnes, de son aveu, trouvaient que ces petits anneaux étaient superflus; on peut donc avec quelque raison penser qu'ils n'ont pas dû exister de toute antiquité et que le trochus a commencé d'être sans cette superfluité avouée. Sans qu'on puisse préciser l'époque à laquelle on s'est imaginé d'ajouter ces petits anneaux au trochus, il suffit de constater que du temps de Martial, les Romains se servaient parfois de cerceaux ainsi construits. « Pourquoi; dit-il (XIV, CLXVIII), cet anneau babillard court-il dans ce cercle ? c'est afin que la foule s'écarte du bruyant trochus. »

Nous allons revenir tout à l'heure sur cette épigramme. Auparavant nous devons faire remarquer que le jeu du cerceau était très-répandu à Rome, et que les jeunes romains, qui s'étaient déjà déshabitués des rudes exercices, leur préféraient l'exercice plus modéré et sans danger du cerceau. « Le jeune Romain, dit Horace (*Od.* III, XXIV), ne sait plus se tenir sur un coursier, et il craint la chasse, plus habile au jeu grec du trochus (*ludere græco trocho*) et aux jeux de hasard prohibés par les lois. » On a prétendu que dans ce passage Horace désignait un trochus grec qui aurait été différent de celui des Romains; c'est à tort : Horace lui donne l'épithète de « grec » parce que le jeu du cerceau était d'origine grecque. Au surplus cet exercice n'était pas particulier aux Grecs et aux Romains; comme tous ceux qui exigent un développement de force et de vitesse, il convient aux climats tempérés ou froids. L'hiver, dans le pays des Sarmates, lorsque les fleuves se couvraient de glace, les jeunes garçons s'amusaient à y faire courir leur cerceau. « Faites porter mes vers, dit Martial (VII, LXXX),

par un jeune garçon, mais ne choisissez pas un de ceux qui s'amusent à pousser un cerceau sur quelque fleuve glacé du pays du Sarmates. »

Si l'on veut maintenant se faire une idée juste des petits anneaux dont nous avons déjà parlé plus haut, il faut admettre que leur diamètre était très-peu plus grand que l'épaisseur de la circonférence du trochus. En d'autres termes ils étaient mobiles, mais seulement avec un jeu de deux ou trois millimètres, de sorte que c'était moins le mouvement de rotation du cerceau qui leur faisait produire du bruit que les coups répétés de la baguette qui mettaient en vibration le cercle d'airain et les petits anneaux. J'insiste sur ce détail, parce que Rich, dans son dictionnaire d'antiquités qui est très-répandu, reproduit (au mot *annulus*) un spécimen de trochus qui ne peut qu'en donner une idée erronée. Ce cercle, qui était gravé sur une tombe, n'est nullement un cerceau. C'est un instrument dans le genre de ceux qu'on voit sur un tombeau du recueil de Bellori (pl. XLVIII), sur un bas-relief de la Villa Albani, un trochus enfin dans le genre de celui dont Caylus a donné la forme et la dimension et qu'on peut voir aujourd'hui au cabinet des médailles de la bibliothèque impériale. Il a sept pouces de diamètre, tandis que les trois anneaux insérés ont un diamètre de deux pouces et demi. Ces dimensions ne sont nullement celles d'un cerceau à faire courir devant soi. Il en est de même du trochus qui figure dans le livre de Mercurialis. Celui de Caylus, celui de Mercurialis, celui de Rich ne sont que des instruments, espèces de triangles, de sistres de grande dimension, qu'on agitait et qu'on faisait résonner dans les fêtes de Bacchus et deCéres, et dont on se servait sans doute au théâtre.

D'ailleurs l'épigramme de Martial citée plus haut fait-elle bien allusion au jeu du cerceau, à celui du moins que nous avons en vue et tel que nous le pratiquons aujourd'hui ? C'est assurément

très-possible, cependant on pourrait élever quelques doutes à ce sujet. Martial dit que le bruit de l'anneau est nécessaire pour que la foule s'écarte du bruyant trochus; mais on peut objecter que le conducteur court à côté de son cerceau et peut de la voix avertir ceux qui se trouvent sur sa route de s'écarter, ou, mieux encore, qu'il doit avoir assez d'habileté pour le conduire de manière à éviter les passants. Ce que dit le poëte pourrait donc bien être une allusion à quelqu'autre jeu assez semblable à celui du disque et qui aurait consisté à lancer un trochus de manière à ce qu'il roulât le plus loin et le plus longtemps possible. Dans ce cas, lorsque des joueurs se livrent à cet exercice sur une route fréquentée, on comprend l'utilité des anneaux, puisqu'une fois mis en mouvement le trochus est abandonné à lui-même. C'est ce qu'à remarqué Boulanger, qui toutefois a eu le tort de faire consister tout le jeu du trochus dans ce jeu particulier. Mais dans ce cas son témoignage est à recueillir puisqu'il a constaté que cette manière de jouer était souvent encore usité de son temps en Italie : « J'ai vu, dit-il, en Italie des jeunes gens lancer très-loin un cercle d'airain, qui roulait jusqu'à ce que le mouvement cessât de lui-même où que le cercle allât se heurter à quelque pierre ou à quelqu'autre obstacle. »

Le trochus reparaît très-fréquemment sur les monuments divers de l'antiquité, bas-reliefs, vases et camées, avec des significations diverses et multiples qui ne sont pas sans obscurité. Raoul Rochette, dans ses *Monuments d'antiquité figurée* (pl. XLIV), nous a donné la représentation de ce qu'il appelle le Génie de l'adolescence. C'est un jeune homme mince et élancé dont les ailes sont ouvertes. De la main droite il porte un oiseau, symbole de la vivacité des affections de l'adolescence. A la main gauche il tient une baguette droite et devant lui est un trochus.

Dans la peinture suivante, extraite de Passeri (*Pict. Etrusc.*

I pl. CLVI) et reproduite dans l'*Elite des monuments céramographiques*, on voit un vieillard drapé vers lequel tourne la tête un éphèbe, qui, a demi-couvert d'une draperie flottante, porte un coq dans la main gauche, tandis que de la main droite il tient le



trochus et la baguette. Une figure presque semblable existe sur un vase du Louvre. Le dessin est rouge sur fond noir. C'est un éphèbe complètement nu; la tête seule couverte d'une coiffure ceinte sur le front par une bandelette et retombant sur le cou. Dans la main gauche il porte un coq, et de la main droite il va mettre en mouvement son trochus; sa tête est tournée en arrière, mais sa jambe gauche à demi-ployée et portant le poids de son corps, sa jambe droite tendue, le pied déjà levé, tout indique qu'il va s'élancer en en même temps que son cerceau. N'est-ce pas une gracieuse image de cet âge où l'enfant devenant un homme va s'élancer dans la carrière de la vie, avec toute la vivacité des passions, ayant un

but à atteindre et un labeur à accomplir? De tels vases étaient-ils destinés à être donnés en prix ou bien désignaient-ils, par un euphémisme tout hellénique, la mort prématurée d'un jeune homme à l'âge où il allait seulement entrer dans la carrière?

Quant à l'usage dionysiaque du trochus, dans la collection des vases de Lamberg (I, LXXXIX, p. 90) on voit Bacchus assis entre deux satyres qui tiennent au bras un espèce de cerceau du genre de ceux dont on se servait au théâtre. Il est à remarquer que sur ces vases les trochus vont de l'extrémité inférieure du sein à la hanche, ce qui se rapporte comme grandeur à celui de Caylus. Ils n'ont pas d'anneaux; aussi il est probable qu'il ne sont figurés ici qu'avec leur signification symbolique. C'est à ce genre de trochus qu'il faut rapporter celui que donne Winckelmann dans ses *Monuments inédits* (pl. 194): entre deux poëtes, l'un tragique, l'autre comique se trouvent divers objets tels qu'une caille et un trochus. Il a trois anneaux comme celui de Caylus et de plus un pendant, en forme de battant de sonnette, peut-être un grelot (*tintinnabulum*), que l'on frappait aussi avec la baguette. Du même genre est celui que donne Mercurialis (p. 166). Ce dernier, outre des anneaux plus serrés sur le cercle d'airain, outre une clochette suspendue par une chaîne, porte des tiges métalliques assez courtes qui traversent la circonférence et se meuvent d'après le principe du sistre. C'était évidemment des instruments de musique mystique et sacrée dont le charme après tout n'était pas moindre que celui du sistre et dont notre triangle peut donner une idée très-juste.

Souvent encore le trochus n'a sur les vases qu'un sens allégorique et désigne l'âge ou le moment de l'amour; aussi deviendra-t-il un signe distinctif des éromènes, tels qu'Eros et Ganymède, remarque qu'à faite Ch. Lenormand (*Elite des Mon. céram.* I, pl. XVIII et XXV; III, pl. III; IV, pl. XLVIII et XLIX). Dans certains

cas même il prendra une signification beaucoup plus mystérieuse et ne sera autre chose qu'un symbole sphinctérique. Sur un vase de la collection Lamberg (II, pl. v, p. 59), on voit un jeune homme à cheval sur le cou d'un cygne ; l'animal redresse et tend le cou en avant, tandis que le jeune homme tient à la main droite un trochus dont il présente l'ouverture à la tête de l'animal. On a rapproché ce sujet de l'enlèvement d'Égine par l'aigle (coll. Hamilton, I, pl. xxvi) et de l'Apollon porté sur un cygne (*Id.* II, pl. xii); mais le sujet qui nous occupe est conçu dans un autre ordre d'idées. Ch. Lenormand (*Elite des Mon. cér.* III, pl. liv) voit avec raison dans le trochus un lien qui aurait quelque rapport avec le lien du mariage. Peut-être est-il possible d'aller plus loin encore. Le cou du cygne pourrait bien être un symbole phallique et le trochus un symbole sphinctérique, et je crois que ce sujet s'éclaire et s'explique, si on le rapproche d'une amulette phallique en bronze du Musée secret (*Hercul. et Pomp.* VIII, pl. xlv).

Nous avons étudié en détail le jeu du cerceau et nous avons rapidement indiqué le sens qu'il prenait dans ses diverses représentations. Il nous reste à dire quelques mots succincts des différents jeux, tours de force et d'adresse auxquels servaient les cerceaux. Nous emprunterons cette courte description au *Banquet* de Xénophon. « Je vois, dit Socrate (chap. ii), une danseuse qui se tient là debout dans l'attente et à qui on apporte des cerceaux. Aussitôt la musicienne se met à jouer de la flûte et la personne qui se tient près de la danseuse lui passe jusqu'à douze cerceaux. Celle-ci les prend, se met à danser et en même temps les jette en l'air, en leur imprimant un mouvement de rotation et en calculant la force avec laquelle elle doit les lancer pour les recevoir en cadence. » Quelques lignes plus loin (*Ibid*) : « On apporte ensuite un cercle garni d'épées; la danseuse y entre par une culbute et en

ressort par une autre. Les spectateurs tremblent qu'elle ne se blesse, mais celle-ci accomplit ses exercices avec assurance et sans accident. » Enfin (chap. VII) : « On apporte à la danseuse une roue de potier sur laquelle elle devait exécuter des exercices étonnants. » Elle devait lire, écrire, etc., malgré la rapidité avec laquelle on faisait tourner la roue.

On se servait encore des trochus pour faire des passes et des exercices de souplesse, ainsi que le montre une pierre gravée (Raspe, *Pierres gravées*, n° 7984) où l'on voit un homme dans toute la nudité de gymnase qui tient de ses mains élevées un cerceau, dans lequel sans doute il va passer et repasser son corps.

## § II. — LE JEU DE SABOT. (βέμβηξ, στρόμβος, ῥόμβος στρόβιλος, *turbo*)

Si on se reporte à ce que nous avons dit au commencement de ce chapitre on comprendra pourquoi, prenant le mot trochus dans son acceptation générale, Suidas a pu dire que « le sabot (βέμβηξ), était un jouet d'enfant, comme le trochus, qui tourne poursuivi et chassé à coups de fouet. » De même Acron, dans ses commentaires sur Horace (*Ars poet.*), dit « qu'on appelle sabot (*turben*) le trochus qu'on frappe avec un fouet et qui tourne animé d'un mouvement de rotation. »

Le sabot des anciens était en tout point semblable au nôtre, ce dont il nous est facile de nous assurer. Athénée (XI, p. 496, A) dit en parlant d'un vase appelé Plémochoé, par les uns, et Cotylisque par d'autres, qu'il a la forme d'un sabot (βεμβικῶδες) et qu'il est peu stable sur sa base. La forme du vase et celle du sabot s'expliquent l'une par l'autre. Mais Pline (II, X) nous offre une comparaison susceptible de faire encore mieux saisir sa forme. Il

compare l'ombre projetée par la terre à une borne renversée ou à un sabot. Ce n'est pas rigoureusement exact puisque l'ombre d'une sphère est un cône, mais, pour ce qui nous intéresse ici, il nous suffit qu'il assimile le sabot à une borne. Or la forme d'une borne (*meta*) est parfaitement connue; ainsi une méta posée sur sa pointe nous représente exactement le sabot des anciens.

Pour le mettre en mouvement ils n'avaient pas d'autre méthode que nous; on le faisait tourner au moyen d'un fouet (μάστιξ) dont on le frappait chaque fois que son mouvement se ralentissait. Dans une scène connue des *Oiseaux* (1460) Aristophane a fait une allusion assez plaisante à ce jeu. Le sycophante pressé qu'il est d'aller semer la trahison partout s'écrie avant de partir : « Il faut que je tourne comme un vrai sabot. — Un sabot! j'entends, reprend Pisthétæros ; par Jupiter ! j'ai justement là de superbes ailes de Corcyre. — Aie! aie! c'est un fouet, s'écrie le sycophante frappé. — Ce sont des ailes, répond Pisthétæros, en le battant toujours, avec lesquelles je veux te faire aujourd'hui tourner comme un sabot (βεμβικιᾶν). »

Ce jeu a aussi fourni à Pittacus une leçon de morale, que Callimaque a tournée en vers et que n'a pas négligée Diogène Laerce, dans la vie de Pittacus, en citant les vers du poëte. Voici l'épigramme : « Un étranger d'Atarné vint un jour interroger Pittacus de Mitylène, fils d'Hyrradius : Noble vieillard, lui dit-il, deux partis se présentent pour moi. Les biens de l'une des deux jeunes filles approchent des miens (κατ'ἐμέ), comme sa naissance approche de la mienne, tandis que ceux de la seconde les dépassent. Que faire? conseille-moi ; à quel mariage dois-je me décider? Pittacus levant son bâton de vieillesse : Voici ceux qui te répondront, dit-il. Il désignait des enfants qui dans un large carrefour faisaient à coups de fouets tourner leurs sabots rapides : Marche sur leur pas, ajouta-t-il. L'étranger s'approcha ; or les enfants disaient : fouette

le plus proche de toi (τὴν κατὰ σαυτὸν ἔλα). Ce qu'ayant entendu l'étranger s'abstint d'une union disproportionnée, ayant fait son profit de cet oracle d'enfant. »

Le poëte, comme on voit, a fort bien mis en parallèle ces deux idées : fouette le sabot qui est plus près de toi ; épouse la femme dont la condition se rapproche de la tienne. On a souvent mal compris ce passage, ainsi que l'a remarqué M. Rossignol (*Vita scholastica*), qui toutefois a eu le tort selon moi de chercher une règle du jeu dans cette parole d'un enfant. Je vois la chose un peu différemment. Des enfants jouent aux sabots ; ceux-ci volent sous les coups de fouets. Un des joueurs, sans doute plus ambitieux que les autres, quitte souvent le sien pour aller faire tourner ceux qui sont le plus loin de lui, lorsqu'au moment où l'étranger s'avance un de ses camarades lui crie : fais tourner celui qui est le plus près de toi. Mais ce que dit l'enfant ne devait point se présenter nécessairement dans le courant du jeu. Ce n'est qu'une circonstance fortuite qui lui dicte cette parole au moment où l'étranger s'approche. Pittacus ne prévoyait pas que c'étaient ces mots qui seraient inévitablement prononcés, mais il pensait qu'on ne serait pas embarrassé de trouver dans les paroles de ces enfants quelque phrase facile à interprêter et où l'étranger pût rencontrer un conseil. Pittacus, comme tous les sages de ces époques reculées, avait sans doute beaucoup appris en voyageant et en étudiant les mœurs, les idées, les croyances des peuples étrangers. Il avait certainement visiter l'Egypte ; or les Egyptiens attribuaient aux enfants une faculté prophétique (μαντικὴ δύναμις) et surtout tiraient présage de tout ce qu'il leur arrivait fortuitement de dire en jouant dans les temples. Entre la légende de Pittacus et ce que nous rapporte Plutarque (*Isis et Osiris*, XIV) de la croyance des Egyptiens, il y a évidemment un lien qu'il n'était pas inutile d'indiquer.

Chez les Romains le sabot était un des jeux favoris des enfants. Au lieu de travailler Perse n'avait d'autre ambition, il l'avoue (III, 51), « que de faire tourner à coups de fouet son sabot de buis (*buxum torquere flagello*). » Et de même que nous avons vu Aristophane tirer un jeu de scène de cet exercice, nous allons voir les poëtes latins se servir de l'image du sabot poursuivi à coups de fouet. Tibulle (I, v) compare son cœur agité par l'amour « au sabot que sur un sol aplani fait avec adresse tourner sous ses coups un enfant agile. » Le passage de Virgile (*Æn.* VII, 378) est surtout célèbre. Amata, la mère de Lavinia, court dans la ville en proie à la fureur ; « tel, sous les coups de la lanière qui s'enroule autour de lui, vole le sabot que des enfants dans l'ardeur de leur jeu poursuivent dans de vastes espaces. Le sabot saisi par la lanière (*habena*) décrit de longues courbes et la troupe naïve des enfants admire ce buis mobile (*volubile buxum*) que raniment les coups. » Comme on l'a remarqué, dans les vers de Perse et de Virgile le sabot est désigné par la matière (*buxum*) avec laquelle il est fait le plus ordinairement ; c'est encore en buis qu'aujourd'hui on fabrique la plupart des sabots.

Tout ce que nous venons de dire se rapporte au sabot sans qu'on puisse élever le moindre doute. Mais les anciens connaissaient-ils la toupie ? On sait la différence essentielle qui existe entre un sabot et une toupie : le sabot se meut en vertu d'impulsions successives, et pour prolonger son mouvement aussi longtemps qu'on le désire on se sert d'un fouet à lanière ; tandis que la toupie reçoit son mouvement d'une force instantanée qui cesse aussitôt que le mouvement lui est communiqué. Le mode d'action est une corde qu'on enroule à partir du fer autour de la toupie. Lorsqu'on la lance on retient dans la main l'autre extrémité de la corde ; celle-ci en se déroulant anime la toupie d'un mouvement de rotation qu'elle conserve plus ou moins longtemps.

Sur la question de savoir si les anciens connaissaient la toupie les opinions sont partagées et la discussion porte sur deux phrases qu'on invoque tour à tour pour ou contre. L'une est dans Platon (*Republ.* IV, Ed. Bekker, tom. VI, p. 197) l'autre dans St-Basile (*Hexaem. Homil.* V). Platon suppose un interlocuteur qui, pour lui prouver qu'une chose peut-être en même temps en repos et en mouvement, prendrait l'exemple du sabot (ou de la toupie), et dirait que « les sabots (ou les toupies, στρόβιλοι) sont en même temps immobiles et en mouvement, lorsque fixant leur pointe dans le sol ils tournent sur eux-mêmes (ὅταν ἐν τῷ αὐτῷ πήξαντες τὸ κέντρον περιφέρωνται). » En nous arrêtant d'abord à cette phrase, nous remarquerons que Platon ne fait aucunement allusion au mode d'impulsion employé, mais au phénomène bien connu des enfants, qu'ils expriment en disant que le sabot *dort*. Après avoir reçu un coup de fouet il arrive aussi bien au sabot de *dormir* qu'à la toupie après qu'elle a été lancée.

Saint-Basile dit que « les sabots (ou les toupies, στρόβιλοι), après le premier coup reçu (ἐκ τῆς πρώτης αὐτοῖς ἐνδοθείσης πληγῆς), effectuent leur rotation en fixant leur fer et en tournant sur eux-mêmes. » Il est évident pour moi qu'ici il est bien plutôt fait allusion au sabot qu'à la toupie ; car s'il dit « après le premier coup reçu » c'est qu'il y en aura donc un second, un troisième, etc ; c'est le mode d'action qu'on emploie pour le sabot. De plus le mot « coup (πληγή) » serait complètement impropre appliqué à la toupie. Saint-Basile au contraire fait allusion à la manière bien connue dont on met en train les sabots. On enfonce très-légèrement la pointe dans le sol, seulement pour qu'il se tienne debout, et on lui applique un vigoureux coup de fouet qui le met en mouvement. Voilà le premier coup dont parle Saint-Basile.

Ainsi les deux exemples allégués ne prouvent aucunement que les anciens aient connu la toupie, car Saint-Basile fait allusion au

sabot et non à la toupie et la phrase de Platon peut se comprendre de l'un aussi bien que de l'autre. Naturellement il n'y a rien d'impossible à ce que les anciens aient connu la véritable toupie, à laquelle ils ont pu donner le même nom qu'au sabot; mais il reste évident, même en acceptant cette hypothèse que je crois très-probable, que le sabot est de beaucoup plus ancien que la toupie. C'est à lui que, sans qu'il y ait matière à discussion, presque tous les passages des auteurs doivent s'appliquer.

# CHAPITRE IX

## DES JEUX DE BALLE

### § I. — DES JEUX DE BALLE CHEZ LES GRECS.

Ce serait une discussion vaine que celle qui aurait pour but de remonter jusqu'à l'origine et jusqu'à l'invention des jeux de balle, questions insolubles auxquelles cependant se plaisaient les anciens. On sait qu'Hérodote attribue l'invention de presque tous les jeux aux Lydiens. Pline (VIII, LVI), dans le chapitre assez long qu'il a consacré aux inventeurs, nous donne Pythus comme celui de la balle à jouer. D'après Athénée (I, p. 14, D), « Agallis, grammairien de Corcyre, pour en faire honneur à une compatriote, attribue l'invention de la balle à Nausicaa ; Dicéarque aux Sicyoniens ; Ippase aux Lacédémoniens. »

Pour Nausicaa, nous savons que le point de départ de la tradition qui lui prête une telle invention est dans Homère, qui a créé la gracieuse figure de la jeune Corcyréenne. Si d'autre part on a pu attribuer cette invention aux Sicyoniens et aux Lacédémoniens, cela vient de ce qu'à la vérité nulle part les exercices du corps n'étaient cultivés aussi soigneusement et aussi sévèrement qu'à

Sparte, et probablement à Sicyone. Un auteur Lacédémonien, nommé Timocrate, avait fait un traité sur cette matière. Athénée qui en parle l'avait certainement lu, et sans doute aussi Pollux ; de telle sorte que, suivant l'usage des polyographes et des lexicographes de puiser leurs connaissances dans des traités antérieurs, il est fort possible que les jeux de balle les plus usités, que nous décrivent Athénée et Pollux, soient ceux que l'on pratiquait spécialement à Sparte. Quelques-uns en effet, comme la balle commune, ont un caractère de lutte qui semble trahir une origine dorienne.

Aussi loin que nous pouvons pénétrer dans l'histoire nous constatons l'usage et le goût de cet exercice chez les Grecs. Homère y fait allusion dans deux passages de l'Odyssée. Ulysse, dans l'île des Phéaciens (*Od.* VIII, 370), assiste à des danses et à des jeux que l'on célèbre en son honneur. A vrai dire, il ne s'agit pas dans ce passage d'un véritable jeu de balle, mais plutôt d'une sorte de danse ou d'exercice rythmé, dans lequel les joueurs lançaient et recevaient une balle tour à tour. Le poëte nous a conservé les noms des deux jeunes gens qui s'y livraient : c'était Halios et Laodamas. « Ils prirent une belle balle couleur de pourpre qu'avait faite l'habile Polybe ; l'un la lança vers la blanche nuée en se renversant en arrière ; l'autre, bondissant, la saisit habilement avant qu'elle retombât à terre. »

La difficulté consistait d'abord à lancer la balle le plus verticalement et le plus haut possible, ensuite à mesurer ses pas et sa danse de telle sorte que le bond eut lieu au moment précis où elle arrivait dans sa chute à une certaine distance de terre. La balle dont on se servait consistait sans doute eu une petite boule de métal ou en une pierre, que l'on entourait avec de la laine, probablement tressée, ce qui exigeait assez d'habileté pour qu'Homère ait cru devoir nommer l'ouvrier qui avait confectionné celle

d'Halios et de Laodamas. On sait du reste que les Grecs étaient très-habiles dans l'art du tressage.

Dans Homère les joueurs ne sont qu'au nombre de deux ; et il faut les considérer moins comme des joueurs que comme des jongleurs qui s'offrent en spectacle. Toutefois, en dehors même des assemblées publiques, les jeunes gens s'adonnaient à ce jeu qu'on appelait la balle céleste (οὐρανία σφαῖρα). Pollux (IX, 104) la décrit ainsi, en citant les vers d'Homère : « Un des joueurs, dit-il, se renversant en arrière lance sa balle vers le ciel (εἰς τὸν οὐρανόν) ; les autres bondissent et leur ambition est de la saisir avant qu'elle touche la terre. » Si l'on était plusieurs, comme le suppose la description de Pollux, c'était à qui la saisirait, à qui par conséquent calculerait le mieux d'après la chute de la balle l'endroit où elle devait tomber. Celui qui la recevait la relançait à son tour dans les airs. C'est après tout un des plus simples parmi les jeux de balle.

Non moins simple est celui auquel se livre, avec ses compagnes, la fille du roi des Phéaciens (*Od.* VI, 96 : « Lorsque Nausicaa et ses femmes, dit Homère, eurent satisfait leur appétit, elles se débarrassèrent de leurs voiles et jouèrent à la balle ; c'était Nausicaa aux bras blancs qui conduisait le divertissement. » Nous avons déjà, dans le chapitre consacré aux jeux des jeunes filles, insisté sur le caractère orchestrique de ce jeu. Mais quel était-il ? La plupart des commentateurs et des traducteurs veulent y voir la paume. Les indications d'Homère ne sont pas assez précises pour déterminer la nature du jeu ; mais j'inclinerais à penser que le poëte a voulu désigner une sorte de balle céleste appropriée à des jeunes filles et qui consistait à lancer la balle dans les airs, à la saisir au vol, à la relancer, en un mot à l'envoyer de l'une à l'autre sans la laisser tomber à terre. Si j'en juge ainsi c'est que chez les poëtes grecs un grand nombre de tableaux et de descriptions se

reproduisent d'œuvre en œuvre et comme traditionnellement. Nous en avons ici un exemple remarquable ; car Apollonius pensait certainement à Nausicaa quand il nous a représenté des jeunes filles se livrant à un divertissement qui était sans doute de tradition homérique. Or, il a ajouté à sa description quelques détails qui précisent la nature du jeu, qu'il s'imaginait avoir été pratiqué anciennement par les jeunes filles. Il compare (IV, 952) les nymphes qui sur la mer se font un jouet des vaisseaux à des jeunes filles qui s'exercent à la balle et voici comment il s'exprime : « Telles de jeunes vierges sur le rivage sablonneux ; elles relèvent et rattachent à la hanche leur vêtement et s'amusent à la balle circulaire (σφαίρῃ περιηγέϊ), s'envoyant de l'une à l'autre et lançant dans les airs loin du sol cette balle qui ne touche jamais la terre. » Je ne crois pas qu'il faille prendre ici l'épithète (περιηγής) qu'il donne à la balle avec le sens de « ronde » ; cette épithète ne s'applique pas à la balle, mais bien plutôt à la manière dont se disposent les joueurs. Il en est ainsi, comme nous le verrons, chez les Romains ; ce qu'ils appellent le trigon ou la balle trigonale (*pila trigonalis*), c'est un jeu où ceux qui s'y exercent se placent aux trois sommets d'un triangle. Dans Apollonius, l'épithète (περιηγής) qu'il donne à la balle indique que les jeunes filles forment un cercle. Ce qui pourrait donc le mieux nous représenter le tableau qu'à voulu tracer Homère ce serait de nos jours une partie de volants jouée par plusieurs jeunes filles placées en cercle. Tels sont les deux seuls passages où il est question des jeux de balle dans l'âge homérique ; mais si le poëte n'en cite pas d'autres, il ne faut pas en conclure que ces deux jeux étaient les seuls connus à cette époque reculée.

Nous avons déjà fait remarquer, dans le chapitre consacré aux jeux des jeunes filles, la signification symbolique de la balle sur les monuments de l'antiquité figurée. Innombrables sont les vases

sur lesquels on voit la sphæra seule ou accompagnée du myrte qui était, on le sait, consacré à Vénus. Il est très-difficile d'expliquer ces peintures diverses et multiples, qui pour la plupart ornent des vases funèbres ; car les personnages et les objets n'y figurent souvent qu'avec un sens emblêmatique qui nous échappe. Cependant on peut dire d'une façon générale que la sphæra, emblême du globe solaire, est un symbole de la vie et éveille une idée de jeunesse, d'amour, et de beauté ; c'est pourquoi on voit (*Elite du monum. céram.* IV, pl. VIII) la sphæra figurée à coté de Vénus, par qui nous naissons à la lumière. Nous avons vu que, dans l'enlèvement d'Egine, la balle échappée des mains de la jeune fille symbolise euphémiquement une mort prématurée. En effet la balle lancée qui traverse les airs s'est naturellement offerte à l'esprit comme l'emblême du soleil dans sa course ; et une balle qui tombe, offrant une allusion transparente au coucher de l'astre du jour, devient un symbole funèbre.

Voici une peinture reproduite dans la collection des vases de Lamberg (I, *vign.* XII) et dans les *Vases peints* de Millingen (pl.



XII) : Eros lance une balle entre deux jeunes femmes ; l'une tient une bandelette et un miroir, dans lequel on a voulu voir à tort

une raquette ; l'autre femme est appuyée sur une stèle le long de laquelle est une inscription. Cette peinture ne représente pas un jeu particulier. La figure ailée qui va frapper la balle n'est là qu'emblématiquement ; et sans que d'ailleurs on puise préciser la pensée de l'artiste, elle rappelle l'épigramme connue de Méléagre (v 212) : « Je nourris en moi un Amour, joueur de ballon ; à toi Héliodora, il lance le cœur qui bondit dans mon sein, etc. » Un beau fragment d'Anacréon, conservé par Athénée (XIII, p. 599, C), pourrait en quelque sorte servir d'épigraphe à cette scène : « De nouveau Eros, aux boucles d'or, me jette sa balle de pourpre et me provoque à folatrer et à jouer avec une jeune fille aux sandales de couleur. »

Mais la peinture contient quelque chose de plus. Nous avons vu tout à l'heure une balle qui tombe symboliser la mort ; ici, au contraire, Eros lance la balle, qui est représentée au début de sa course elliptique. Cette balle est donc ici l'emblême du soleil du matin, c'est-à-dire de l'aube, de la vie à son aurore. C'est une idée semblable qu'éveille le miroir qui réflêchit et qui rend la lumière et la bandelette symbole de douleurs de l'enfantement. Ce tendre langage hiéroglyphique est, il nous semble, assez transparent ; il renferme un vœu de réssurection et de retour à la vie, vœu qu'exprime dans le même langage l'inscription de la stèle. Les anciens croyaient l'âme sujette à des migrations constantes, passant de la vie à la mort et revenant après un certain temps au séjour de la lumière. C'est cette pensée que retraçait le mythe de Proserpine, renaissant tous les six mois à la lumière, mythe avec lequel est d'ailleurs en relation directe la peinture dont il s'agit ici. On voit que ce sujet, léger en apparence, d'Eros joueur de ballon, était bien approprié à un vase funèbre, car il contenait une espérance pleine de consolation et une aspiration vers une résurrection prochaine.

Les scènes antiques qui décorent les vases nous semblent souvent fort obscures aujourd'hui ; elles étaient claires et familières aux anciens. Les artistes employaient à chaque instant ce langage figuré dans la décoration des objets de la vie journalière ; c'est ainsi évidemment comme emblème de la lumière, un peu ambitieux sans doute, que l'on voit figurer l'Amour joueur de ballon sur cette lampe trouvée à Pompéi (*Hercul et Pomp.* VII, 3me série,



pl. XLVII); destinée à éclairer de tendres mystères, elle faisait sans doute partie du mobilier de la chambre à coucher, ou peut-être du venereum ou boudoir, d'une jeune Pompéienne.

D'Homère il nous faut passer à l'époque historique pour retrouver quelque mention des jeux de balle ; mais alors nous avons pour nous éclairer, non seulement les historiens et les poëtes, mais surtout les scholiastes et les lexicographes.

La sphéristique était cultivés dans les gymnases ; elle faisait partie de l'éducation de la jeunesse, et dans l'âge mûr on s'y adonnait, ainsi qu'aux autres exercices du corps, régulièrement et avec méthode. Chaque ville avait sa palestre et son gymnase contenant

des thermes, car les anciens alliaient toujours un système hydrothérapique aux exercices gymnastiques. Quand cela était possible le gymnase étrait près d'un cours d'eau, comme, par exemple, à Sparte, à Ephèse, etc. Vitruve nous a laissé une description des gymnases, au moyen de laquelle on peut restaurer d'une manière assez satisfaisante ces édifices, dont plusieurs villes nous offrent encore les ruines. Toutefois il s'est élevé des discussions relativement à l'endroit consacré aux jeux de balle. Chez les Romains, il n'y a pas de doute à avoir ; dans les thermes publics ou mêmes particuliers une salle spéciale portait le nom de Sphæristerium. Mais dans la palestre grecque, telle que l'a décrite Vitruve, on ne trouve pas de Sphæristerium. Quel emplacement était donc réservé aux jeux de balle ? Plusieurs archéologues ont désigné le Coryceum. Or on sait par la description que nous a laissée Orybase, d'après Anthyllus, ce que c'était au juste que le corycos. C'était (Mercurialis, II, IV) un sac de graines, de farines ou de sable qu'on suspendait au plafond et qu'on s'exercait à pousser et à repousser de différentes façons. La salle où ces sacs étaient suspendus devait donc être peu élevée de plafond et peu propre par conséquent à servir de jeu de paume, outre que ces sacs paraissent un obstacle radical.

Ce n'était point là l'emplacement qui convenait à la paume ; or, les auteurs grecs ne désignent pas dans les gymnases de salles spécialement consacrées aux jeux de balle. Il faut donc penser que si certains d'entre eux, tels que la balle au bond, la balle au mur, pouvaient se pratiquer dans beaucoup de salles qui ne leur étaient point particulièrement destinées, comme l'apodyterium, le coryceum lui-même, les portiques, etc., les grands jeux tels que la balle commune, la phæninde, la balle céleste avaient lieu en plein air, soit dans le stade, soit dans le xyste. Sans doute plusieurs salles des bains de Caracalla à Rome sont assez vastes pour avoir

pu servir de jeu de paume, mais les gymnases grecs n'étaient point bâtis dans de si colossales proportions ; et il est probable que si dans tout gymnase une salle avait été consacrée à la balle, elle eut eu des dimensions déterminées et un nom spécial que Vitruve n'aurait pas passé sous silence. Je crois donc que dans le gymnases grecs il n'y avait pas de jeu de paume couvert, qu'on pouvait à l'intérieur jouer à la balle au mur et au bond, comme on s'exerçait avec des haltères, mais que les grands jeux, la balle commune ou céleste, la phæninde voulaient l'espace et le grand air, comme le disque, la lutte, le saut et la course. Ces différents jeux avaient lieu dans les grands espaces découverts qui entouraient les gymnases, souvent même à l'extérieur, dans la campagne sur un emplacement choisi. Ces terrains attenaient toujours à quelque établissement public, sous le patronage d'une divinité, et on leur donnait en effet le nom de Sphæristerium. C'est ainsi que Plutarque dans la vie d'Isocrate nous dit qu'il courut en carrière étant encore enfant, et qu'on le voyait de bronze à l'Acropolis dans le sphéristère des prêtres de Minerve. D'ailleurs, on le sait, les grecs se plaisaient à se livrer, sous le soleil et dans la poussière, à tous les exercices qui demandaient un grand déploiement de force et de vitesse. Ils ne cherchaient point comme nous ce qui pouvait accroître leur bien être et diminuer leur fatigue ; tout au contraire ils aimaient par le sable augmenter la difficulté de courir, par le soleil rendre la fatigue plus pesante. Les intempéries de l'air étaient des obstacles qu'ils s'enorgueillissaient de vaincre.

Le traité que Lucien nous a laissé sur *les Gymnases*, fait ressortir très-nettement les idées que nous venons d'émettre. L'orgueil du Grec antique était de conserver dans tous ses mouvements la grâce et la pureté de lignes d'une belle statue, malgré la sueur, la boue, la poussière, le sang même, qui couvraient son visage et

son corps et faisaient haleter sa poitrine. Qu'on le remarque, un tel orgueil est pour ainsi dire de tradition chez tous ceux qui aujourd'hui encore donnent en public le spectacle de leur force et de leur adresse ; seulement ce qui parmi nous n'est qu'une prétention d'acrobate était chez les Grecs un sentiment artistique de la beauté physique et morale ; et ces jeunes lutteurs, au sortir des combats du gymnase, après avoir lavé leur corps souillé, allaient gravement, assis aux pieds d'un maître, agiter les questions les plus élevées de la métaphysique et de la philosophie.

Parmi les jeux de balle usités chez les anciens, il en est sans doute un grand nombre qui nous sont inconnus ; mais quelques-uns nous ont été transmis, sinon dans tous leurs détails, au moins dans leur physionomie générale ; tels sont la balle commune, la phœninde, la balle au bond, la balle céleste et la balle au mur.

Pollux (IX, 104) nous a tracé une description de la balle commune ; son véritable nom était la balle sur la marque (ἐπίσκυρος), mais on la désignait aussi sous les noms de la balle des éphèbes (ἐφηβική) et de la balle commune (ἐπίκοινος), parce que c'étaient surtout des jeunes gens qui s'y exerçaient et parce qu'elle demandait un assez grand nombre de joueurs. Voici comment on procédait : « On se partageait en deux camps égaux ; au milieu, on traçait une ligne avec un éclat de pierre (σκῦρος) et sur cette ligne on plaçait la balle. En arrière des deux camps, on tirait deux autres lignes. Ceux qui avaient saisi la balle, la lançaient par-dessus les joueurs du camp opposé ; ceux-ci s'efforçaient de la saisir et de la renvoyer. Le jeu continuait ainsi, jusqu'à ce qu'un des deux partis fut parvenu à repousser l'autre jusqu'au delà de sa ligne d'arrière. »

L'explication que donne Eustathe (p. 1601, 34), quoique moins détaillée est la même. C'était une lutte dans toute l'acception du mot, aussi lui donne-t-on souvent le nom de combat de la balle

(σφαιρομαχία). Ils se livrait d'abord, en effet, une véritable lutte; les deux camps, probablement placés au début sur leurs lignes d'arrière, se précipitaient sur la balle déposée à terre au centre du jeu. Celui qui était parvenu à s'en emparer la lançait alors de toutes ses forces et ceux du camp opposé tachaient de la renvoyer; pour cela ils se servaient de tous les moyens, ils la frappaient dans son vol, ou la saisissaient et la relançaient à tour de bras; si elle courait à terre, ils la relevaient d'un coup de pied. Chaque parti avançait ou reculait selon les évolutions de la balle, jusqu'à ce qu'enfin elle franchît une des limites extrêmes. Ce jeu demandait, on le voit, non seulement de l'adresse, mais encore de la vigueur. Tout moyen était permis pour s'emparer de la balle ; on la saisissait partout où elle était et comme on pouvait; on la renvoyait comme on voulait. On peut croire qu'il était très en usage à Sparte et que les jeunes filles elles-mêmes s'y exerçaient, car il est probable que c'est à lui que fait allusion Properce (III, xiv). Avant d'engager une partie, ainsi qu'avant de se livrer à la plupart des exercices du corps, on se frottait d'huile, comme nous l'apprend Plutarque (*Alex.* lxxiii), pour rendre ses membres plus souples et pour échapper aux étreintes de ses adversaires.

A l'époque du bas-empire, ce jeu subit une transformation importante. Sans qu'on cessât sans doute de le pratiquer tel que nous l'avons dit, il devint à la mode, à la cour des empereurs, ainsi que parmi les grands, de le jouer à cheval. Il prit alors une physionomie différente et Cinnamus (*Hist.* VI, v) nous en a laissé une description très-intéressante : « Quelques jeunes gens, partagés en deux camps, dit-il, chassent de l'un à l'autre une boule faite de cuir, grosse comme une pomme, sur un terrain bien uni ou du moins qui a paru convenable aux joueurs. Sur cette balle, qui est comme le prix de la lutte et qu'on place au milieu, ils courent au galop, chacun tenant à la main une baguette de moyenne longueur, ter-

minée par une large courbure dont le milieu est fait de cordes à boyaux desséchées et entrelacées comme un filet. Chacun cherche à dépasser les autres et s'acharne à conduire cette balle à un but qui a été désigné d'avance. Car lorsque poussée de côté et d'autre, elle atteint le but, la victoire appartient à celui qui l'y a menée. » Et Cinnamus ajoute avec raison que ce jeu est très-difficile et très-dangereux, car il faut que le cavalier tantôt se renverse en arrière, tantôt se penche sur un flanc ou sur l'autre, et qu'il fasse faire des évolutions rapides et multipliées à son cheval. Un détail très-remarquable à noter dans le récit de Cinnamus, c'est l'emploi de la raquette ; c'est je crois la première fois qu'il en est fait mention.

La Phæninde (φαινίνδα) n'est pas sans rapports avec la balle commune. Les grammairiens, les scholiastes et les lexicographes sont peu d'accord sur le nom même du jeu, sur son étymologie et sur sa signification ; de là de nombreuses discussions philologiques chez les commentateurs d'Athénée, de Pollux, etc. Soit qu'avec l'*Etymologicum magnum* on adopte le nom de Phéninde (φενίνδα, syncope de φενακίνδα, venant de φέννις), soit qu'avec Hésychius on lui conserve le nom d'Ephétinde (ἐφετίνδα d'ἔφεσις, renvoi), soit qu'avec Eustathe (p. 1601, 36, 51), qui d'ailleurs l'appelle aussi Ephétinde (p. 1554, 34), on nomme ce jeu la Phæninde (φαινίνδα), ce qui est la leçon adoptée dans Pollux (ix, 105) et le terme dont se sert Athénée, on n'en restera pas moins d'accord avec chacun d'eux sur l'esprit général du jeu. Quant à sa signification, Athénée (I, xxvi) dit qu'à l'égard du mot Phæninde (φαινίνδα) Juba, roi de Mauritanie, prétend qu'elle fut ainsi nommée de Phænestius, professeur de gymnastique, et il cite ce vers d'Antiphane : « Il allait jouer à la Phæninde chez Phænestius. » Dans ce vers il ne faut voir autre chose qu'un jeu de mots, qu'un rapprochement entre deux noms ayant quelque similitude comme cela arrive souvent aux

poëtes comiques. Ce n'est pas avec plus de raison qu'Athénée dit un peu plus haut que ce jeu s'appelait Phæninde à cause de l'action de lancer la balle (ἀφέσις). Il n'y a aucune affinité entre les deux mots. Mais puisqu'Athénée nous offre l'occasion de citer ce terme technique du jeu de balle (ἀφέσις), qui exprime l'action de lancer la balle à partir d'un point déterminé, nous rappellerons le rapprochement qu'a fait Courier dans le *Magasin encyclopédique* (1802, II, p. 354), entre ce qu'aux courses de chevaux on appelait la corde, le point de départ des chevaux (ἱππαφέσις) et l'endroit, probablement marqué par une corde, d'où les joueurs lançaient la balle. Pollux, d'après un système analogue à celui d'Athénée, a expliqué le mot Phæninde par le nom de son inventeur Phænidos, mais il le fait aussi dériver, comme l'*Etymologicum magnum*, du mot tromper (φενακίζω, φενακίνδα, φενίνδα). Ces discussions de mots sont vraiment trop subtiles pour que nous nous y arrêtions plus longtemps; elles ne nous apprendraient rien d'ailleurs sur la marche du jeu. Ce qui est un fait acquis, c'est l'esprit général de la Phæninde; tous ceux qui en ont parlé s'accordent à ce sujet et c'est pour l'expliquer que la plupart ont cherché une étymologie dans le verbe tromper (φενακίζειν), parce que, ainsi que le disent clairement Eustathe et Pollux, on cherche à tromper ses adversaires en feignant de vouloir envoyer la balle à l'un d'eux et en l'envoyant à un autre. Dans cette explication se trouve tout le jeu, tout ce que du moins les auteurs nous ont transmis.

Tous ceux qui ont écrit sur la sphéristique des anciens paraissent avoir confondu la balle commune avec la Phæninde, ce qui est une grave erreur. Dans ces deux jeux le but est complètement différent, ce que nous allons tâcher de mettre en lumière. Dans la balle commune, soit que la balle soit saisie et renvoyée dans sa course, soit qu'elle tombe à terre, le jeu ne cesse pas ; il continue sans interruption tant que la balle n'a pas franchi une des

limites extrêmes et les deux camps la suivent dans ses évolutions, avançant ou reculant comme elle. Une partie de Phæninde se conduit différemment. L'habileté consiste à tromper ses adversaire sur la direction que va prendre la balle. Et pourquoi les tromper ? afin que les adversaires la manquent et ne puissent par conséquent pas la renvoyer. La Phæninde paraît être le type le plus anciennement connu de tous les jeux de paume, tels que les pratiquent les modernes. Dans la Phæninde, le camp de celui qui lance la balle à partir d'un emplacement déterminé s'efforce de la faire mourir le plus loin possible, tandis que le camp adverse au contraire cherche à la renvoyer de manière à la faire mourir le plus près possible de son point de départ. Lorsqu'une balle est lancée, si elle n'est pas renvoyée, soit avant sa chute, soit au premier bond, le jeu s'arrête, l'extrême limite qu'elle a atteinte est marquée et les deux camps changent de rôles en même temps que de positions. C'est au camp adverse à lancer la balle, toujours du même point ; et il s'efforce de la faire tomber au-delà de la première marque. Dans la balle commune, les limites à franchir sont fixes et déterminées d'avance ; dans la Phæninde, la limite est variable et déterminée par le coup de l'adversaire. J'espère que le lecteur aura bien saisi la différence essentielle qui, selon nous, existe entre ces deux jeux. D'ailleurs Pollux et Eustathe ne les confondent pas. Pollux dans sa momenclature des jeux de balle nomme la balle sur la marque, la Phæninde, la balle au bond et la balle céleste. Eustathe de même énumère ces quatre manières différentes de jouer.

La Phæninde ainsi comprise nous permet d'expliquer mieux qu'on ne l'a fait jusqu'alors un passage du poëte comique Antiphane, cité par Athénée (I, p. 15, A). Celui-ci dit que « ce jeu de balle est très-pénible et fatigue la colonne vertébrale, » et il rapporte à ce sujet un vers d'Antiphane : « Oh ! malheureux, comme j'ai

le cou ! » Galien remarque aussi dans son traité de *La Petite balle* que, « lorsqu'opposés les uns aux autres, les joueurs luttent à qui relèvera la balle, ce qui fait éprouver le plus de labeur, au point de fatiguer la tête et le cou, ce sont les nombreux renversements et les efforts multipliés qu'on fait pour saisir la balle. » Ensuite Athénée cite un passage du même poëte « dans lequel, dit-il, Antiphane nous explique le jeu de la Phæninde. »

Ce passage est le récit d'une scène qui s'est passée sans doute chez le maître de gymnase Phænestius. Il s'agit de l'habileté et de l'adresse d'un des personnages de la pièce et les expressions d'Antiphane sont un aperçu du jeu à différents moments et des diverses actions auxquelles la Phæninde donnait lieu et dans lesquelles se distinguait le joueur en question : « Prenant la balle, dit Antiphane, il se plaît à la livrer à l'un, à éviter l'autre ; il fait tomber l'une à terre et relève l'autre (je lis : τῆν δ'ἐξέκρουσε, τῆνδ' ἀνέστησεν), et cela avec de grands cris : au-delà, au loin, près de celui-ci, par-dessus celui-là, en bas, en haut ; fais la mourir en la rendant sans force. »

Il faut remarquer que l'auteur ne suit pas une partie de Phæninde dans ses développements successifs ; il range en quelque sorte dans un tableau synoptique les coups divers qui pouvaient se présenter à plusieurs moments de la partie, tant dans le camp supérieur que dans le camp inférieur, supposant le joueur tantôt dans l'un, tantôt dans l'autre, et faisant ainsi ressortir les qualités multiples que celui-ci déploie dans toutes les circonstances. Le vers « il se plaît à la livrer à l'un, à éviter l'autre » fait allusion à la manière dont on lance la balle quand on livre : on l'envoie du côté de celui qu'on présume devoir la manquer et on évite celui qui serait assez habile pour la renvoyer. L'autre vers « il fait tomber l'une à terre et relève l'autre » a trait au contraire à ce qui se passe dans le camp opposé à celui qui livre et en voici

l'explication. Celui qui livrait précédemment a fait son jeu ; la limite atteinte par la balle a été marquée et c'est à un des adversaires à jouer. Or, deux cas se présentent : si la balle livrée reste en deçà de la limite, il ne faut pas la renvoyer, car elle pourrait être relancée de nouveau et cette fois par-dessus la limite ; il faut donc la frapper de manière à la faire tomber à terre. Mais si la balle franchit la limite, il faut alors la relever de peur qu'elle ne s'arrête plus loin, et la relancer dans l'autre sens, sauf à la renvoyer de nouveau si elle est reprise par les adversaires. Or, c'est à ces deux cas que fait allusion le vers d'Antiphane. Les deux derniers vers sont un aperçu des cris divers qui se croisent de joueur à joueur pendant une partie.

Ce jeu de balle, dont nous n'avons pu d'ailleurs que donner une idée générale, était très-ancien et c'est à lui que s'appliquent presque tous les termes que Pollux nous a conservés. Ainsi les Grecs avaient les expressions de jeter (ῥίπτειν) de lancer (βάλλειν, ἀφιέναι), d'envoyer (πέμπειν), de projeter (προπέμπειν), de relancer (ἐκπέμπειν, ἀντιπέμπειν), de renvoyer (ἀνταφιέναι), de repousser la balle (ἀνταποφέρειν) ; et l'on disait d'un coup qu'il était régulier, élégant (εὔρυθμος), bien tenu (εὐσχήμων), bien visé (εὔσκοπος), adroit (ἐπίσκοπος), vigoureux (εὔτονος).

Les Grecs se plaisaient à ces luttes pacifiques, où tour à tour on fait montre de sa force ou de son adresse ; ils admiraient la grâce déployée par les joueurs, et Athénée nous a conservé (I, p. 15, B) un passage curieux du poëte comique Damoxène, qui fait ressortir merveilleusement ce goût des Grecs. « Un jeune homme de dix-sept ans, dit Damoxène, jouait à la balle ; il était de Cos, or cette île ne semble produire que des dieux. Lorsqu'il tournait les yeux vers les assistants, soit qu'il prît la balle, soit qu'il la livrât, tous en même temps nous applaudissions. L'élégance de son jeu, sa tenue, sa grâce, tout enfin, quoiqu'il dit ou

qu'il fit, était parfait en lui. Je n'ai jamais rien entendu de si charmant, je n'ai jamais vu une telle grâce. » Faut-il s'étonner que les Athéniens aient élevé, selon Athénée (I, p. 19, A), une statue à un certain Aristonicus, habile joueur de balle, qui faisait souvent la partie d'Alexandre.

A tout âge en Grèce on se livrait aux exercices gymnastiques et les philosophes mêmes ne dédaignaient point de jouer à la balle. Lycon, selon le témoignage de Diogène Laerce et d'Athénée (XII, p. 548, B) était fort habile à cet exercice. D'après Athénée (I, p. 15, C) nous savons que le philosophe Ctésibius de Chalcis jouait avec grâce et luttait souvent avec des favoris du roi Antigone. Alexandre aimait aussi beaucoup le jeu de paume; et à ce sujet Plutarque nous raconte (*Alex.* XXXIX) cette anecdote : « Il n'avait rien donné à Sérapion, un des jeunes gens qui jouaient ordinairement avec lui, parce que, disait-il, il ne lui avait rien demandé. Un jour, comme Sérapion lançait toujours la balle aux autres : tu ne me la donnes jamais, lui dit Alexandre? — C'est que tu ne me la demandes pas, répondit Sérapion. Le roi se mit à rire et le combla de faveurs. »

Ajoutons que ce jeu qui portait primitivement le nom de Phæninde, prit dans la suite, selon le témoignage d'Athénée, celui de Harpaste (ἁρπάστος) parce qu'on s'efforce de saisir la balle (ἁρπάζειν). Pollux aussi nous dit que ce jeu n'était autre que celui de la petite balle.

Parmi les autre jeux énumérés par Pollux, nous avons la balle céleste (οὐρανία) que nous avons décrite plus haut. Ensuite vient la balle au bond (ἀπόῤῥαξις) : « Il fallait frapper vigoureusement la balle sur le sol, de manière à la faire rebondir, recevoir le bond de la balle et la renvoyer de nouveau avec la main. » Eustathe (p. 1601, 33) ajoute que ce n'est point contre un mur mais contre le sol qu'il faut frapper la balle. Cependant Pollux en témoigne, les

anciens connaissaient la balle au mur. Dans ce jeu comme dans la balle au bond il fallait compter les sauts (πηδήματα) de la balle. Il ne demandait qu'un ou deux joueurs, un seul qui renvoie la balle à terre, chaque fois qu'elle rebondit, amusement auquel sur les vases on voit souvent les femmes se livrer; ou deux qui se l'envoient réciproquement.

Nous devons aussi mentionner le jeu de la balle repoussée (ἀνακρουσία) ; mais nous ne savons pas en quoi il pouvait consister, Hésychius se contentant de nous donner son nom sans autre explication.

Parmi les règles qui régissaient ces jeux, nous n'en connaissons que bien peu. Il n'était pas permis, dans certains d'entre eux, dans la balle circulaire par exemple, quand on recevait la balle de ne pas la renvoyer aux autres joueurs et de la rejeter loin de soi. C'est du moins ce qu'on peut conclure d'une épigramme de Méléagre (v, 212) : « En moi je nourris un Amour joueur de ballon; à toi, Héliodora, il lance le cœur qui bondit dans mon sein. Que le désir prenne part au jeu, car si tu rejettes mon cœur loin de toi, je ne supporterai pas cet outrage aux lois de la palestre. »

Relativement à la terminaison de certaines parties, Pollux nous apprend que le vaincu était appelé âne (ὄνος) et faisait tout ce qui lui était commandé; le vainqueur était nommé roi (βασιλεύς) et ordonnait. Eustathe (p. 1601, 47) rapporte le même fait en citant ce passage du Théætête de Platon : « Celui qui se trompera fera l'âne (καθεδεῖται ὄνος) comme disent les joueurs de balle et celui qui ne se trompera pas règnera sur nous. » Passage que le Scholiaste (Ed. Bekker, *Schol.* p. 358) explique de même en disant que « parmi les joueurs de balle les vainqueurs s'appelaient rois et que les vaincus s'appelaient ânes et obéissaient à tout ce qui leur était commandé. » Cette expression de faire l'âne répond pour les conséquences à ce qu'aujourd'hui dans certains jeux on appelle donner

un gage. Dans ce cas en effet les vainqueurs ordonnent ce que doit faire celui qui a donné le gage. Cette expression explique une épigramme de Diogène Laerce sur un nommé Diodore Cronos qui mourut de chagrin de ne pouvoir répondre aux énigmes que lui proposait un certain Stilpon : « Diodore Cronos, quel esprit malin te porte à abréger tes jours ? Tu hésites sur les énigmes de Stilpon. On te blâme d'être vaincu sur la doctrine et tu te laisses vaincre à la douleur. Cronos, tu es à juste titre ce que signifie ton nom, si tu en ôtes les lettres C et R (il devient onos, ὄνος, âne). »

Mais pourquoi ce nom d'âne donné au joueur vaincu ? Pourquoi celui-là plutôt que tout autre ? Ne serait-ce pas parce que dans certains jeux de balle un joueur servait de monture à un autre ? Rien dans les auteurs grecs ne nous autorise à l'affirmer, mais parmi les peintures égyptiennes de Béni-Hassan, il en est une particulièrement curieuse qui donne raison à notre hypothèse : Deux femmes, placées à quelque distance l'une de l'autre, sont montées sur deux de leurs compagnes et jouent à la balle. On doit reconnaître là un jeu qu'on pratique encore de nos jours. Plusieurs joueurs, montés sur le dos de leurs camarades se lancent la balle de l'un à l'autre. Celui qui la laisse échapper devient à son tour le porteur. Certainement ce jeu égyptien était connu des Grecs, bien que les auteurs anciens ne le mentionnent pas. Voilà donc bien en effet un jeu où un des joueurs sert de monture à l'autre. Et si maintenant le lecteur veut bien se rappeler ce que nous avons dit plus haut de la balle, emblême du globe solaire, il ne sera peut-être pas éloigné de découvrir aux jeux de balle un caractère symbolique, se rapportant au mythe de Bacchus, dieu-soleil ; et dès lors la représentation, si fréquente sur les vases, de Bacchus monté sur un âne nous expliquera peut-être pourquoi, dans le jeu symbolique de la balle, celui qui porte le joueur, par lequel la balle, emblême solaire, est lancée, a pu prendre le nom d'âne.

Après avoir parlé en détail des jeux de balle chez les Grecs, nous devons dire quelques mots de l'exercice du ballon et de celui de la boule.

Les Grecs ne semblent pas avoir connu ce que nous appelons un ballon ; ils en apprirent l'usage des Romains, ainsi que cela paraît ressortir d'un passage intercalé dans les nouvelles éditions d'Athénée (I, p. 14, F) : « Ce qu'on appelle petit ballon (φουλλίκλον) a été inventé pour Pompée-le-Grand, par un maître de gymnase nommé Atticus de Naples. » Parmi les lexicographes, Suidas seul mentionne le petit ballon, en disant, sans autre explication, que c'est une sorte de jeu. Le nom de ce petit ballon ne paraît autre chose que le nom grécisé qu'il portait chez les Romains (*folliculus*).

Quant au jeu de boule, les Grecs le pratiquaient avec méthode ; c'était un des exercices que recommandaient les médecins et auquel se livraient les personnes affaiblies. Bien que sous ce rapport il s'éloigne un peu de notre sujet, nous devons entrer dans quelques détails parce qu'un passage considérable d'Anthyllus, recueilli par Oribase dans ses *Collectanea* (VI, 32), me paraît avoir été mal compris. En effet, les traducteurs des œuvres complètes d'Oribase (tome I, p. 528) ont cru que dans tout ce chapitre il s'agissait du jeu de balle, de telle sorte que leur traduction est incompréhensible dans son ensemble et que cette manière de voir erronée les a naturellement entraînés à quelques contre-sens de détail. Nous allons d'abord donner la traduction du passage entier ; nous donnerons ensuite les explications nécessaires pour éclaircir complétement ce sujet :

« L'exercice de la boule rend plus souples ceux qui en usent, et il fortifie les fonctions vitales. La différence des exercices tient à la différence des boules. Il y a plusieurs espèces de boules, une petite, une grande, une moyenne, une très-grande, une creuse.

« Il y a même trois espèces de petites boules de grandeur différente et servant chacune à un exercice spécial. Il y a d'abord une boule très-petite avec laquelle les joueurs s'exercent en appuyant fortement le corps l'un contre l'autre et en plaçant les mains qui tiennent les boules tournées les unes vers les autres et très-rapprochées. Cet exercice est très-salutaire aux jambes puisqu'il est accompagné de tensions de ces parties ; il l'est aussi au dos et aux côtés ainsi qu'aux bras et aux mains.

« Il y a une autre espèce de boule un peu plus grande que la première ; on s'y exerce en appliquant l'avant-bras contre l'avant-bras de l'autre joueur, sans que les corps s'appuient l'un sur l'autre et sans s'incliner, et on exécute une série de mouvements et de déplacements en concordance avec les changements de direction de la boule. Cet exercice est le meilleur de tous ceux qu'on peut faire avec la boule, parce qu'il rend le corps sain et souple en lui donnant aussi de la force. Il fortifie également la vue et n'alourdit pas la tête.

« Il y a une troisième espèce de petite boule plus grande que la précédente. On y joue en se plaçant à une certaine distance. Ce jeu est de deux espèces selon qu'on reste en place ou qu'on court. Quand on reste debout en place on lance la boule avec force et en la suivant de la main ; et en répétant souvent cet exercice on y trouve un grand profit pour les bras et pour la justesse de la vue. Quand on lance la boule en courant, le profit est égal pour les bras et pour le coup-d'œil, comme dans le jeu précédent. Mais la course fait en outre grand bien aux jambes et à l'épine dorsale à cause des flexions qu'elles exige.

« Quant à l'exercice avec la grosse boule, il ne diffère pas seulement par la dimension de la boule, mais aussi par la pose des bras ; car dans tous les exercices dont nous avons parlé, les mains sont toujours placées plus bas que les épaules, tandis que dans celui-ci

elles sont élevées au-dessus de la tête, et par suite la partie lombaire est infléchie. Parfois on marche sur la pointe des pieds pour faciliter l'effort qui élève la main ; d'autre fois on saute en lançant la boule. Cet exercice fortifie tout le corps et est bon pour la tête en faisant descendre la matière.

« La très-grosse boule renforce les bras : on la lance des deux mains ; elle cause des chocs violents. Cet exercice est à repousser, non seulement pour les malades ou les convalescents, mais encore pour les gens bien portants.

« La boule creuse, qu'on appelle aussi un sac, se rapproche du jeu de boule en courant, mais il n'est ni très-facile, ni très-élégant. »

Pour bien comprendre ce passage important, il faut d'abord se pénétrer de l'idée que nous sommes ici dans un gymnase médical. Il ne s'agit pas de jeux dans l'acception propre du mot, mais de poses et d'exercices, combinés de façon à fortifier par gradations les différentes parties du corps. Nous avons deux séries d'exercices auxquelles correspondent : premièrement, la série des petites boules; deuxièmement, la série des grosses boules. Or, une différence essentielle existe entre ces deux suites d'exercices : dans la première les mains sont toujours au-dessous des épaules; dans la seconde les mains sont élevées au-dessus de la tête. Cette dernière d'ailleurs, à laquelle est affectée la série des grosses boules, n'offre pas de difficultés et ne demande pas d'explications. Il n'en est pas de même de la première.

Comme il y a trois petites boules, différant entre elles par la grosseur, il y a trois exercices correspondants. Et pour bien faire saisir la raison de chacun de ses exercices, nous allons prendre un exemple dans l'instruction militaire. Les premières fois que l'on met un fusil entre les mains d'un jeune soldat, on n'apprend pas tout d'abord à ce dernier à manœuvrer ; son instruction élémentaire consiste d'abord dans la position du soldat au port d'arme;

ensuite dans la marche au pas direct, oblique, etc; et enfin, dans les manœuvres de l'arme. On procéde de même dans l'enseignement de l'escrime, de l'équitation et de la danse. Il en est ainsi dans les exercices de la boule, quand on veut en tirer un profit pour les différentes parties du corps.

Premier exercice : Position du joueur de boule. Pour cet exercice, comme pour le suivant, les joueurs sont partagés en groupes de deux. Le joueur et son émule, placés à une faible distance l'un de l'autre, ayant de petites boules dans les mains, avancent chacun le pied droit en avant, ployant la jambe droite et tendant la gauche. La distance est calculée de façon que les deux joueurs, en faisant ce pas en avant, viennent appuyer leurs poitrines l'une contre l'autre, opérant ainsi chacun un effort dans le sens contraire. Les épaules doivent être effacées et parallèlement placées, la tête droite ; les bras tombent naturellement et les mains des deux joueurs sont tournées en dehors, placées vis-à-vis les unes et des autres et très-rapprochées. On conçoit l'utilité de cet exercice pour la tension des jambes, ainsi que pour les flancs et la poitrine ; de plus les joueurs sont forcés par la position même de prendre une attitude régulière et perdent la mauvaise habitude de refuser toujours une épaule. On peut prendre la position inverse, qui consiste à avancer la jambe gauche au lieu de la droite.

Deuxième exercice : Marche en avant et en arrière du joueur de boule. Ici chaque joueur prend une position rappelant à peu près celle de la célèbre statue du Louvre, dite le Pugilateur. Les joueurs sont placés vis-à-vis l'un de l'autre, la tête droite, le corps d'aplomb et bien posé sur les hanches ; ils ne s'inclinent l'un vers l'autre ni ne s'appuient l'un sur l'autre et ils ont à la main des boules un peu plus fortes que précédemment. Chaque joueur, la jambe gauche avancée en avant, la main droite portée en arrière, tend le bras gauche en avant, à demi-ployé, de manière que son

avant-bras touche l'avant-bras de son émule. Voilà le premier temps. Au second temps, le joueur porte le pied droit en avant, tandis que son émule fait le mouvement contraire et recule; et il lance la main droite en avant, comme s'il voulait jeter la boule. Au troisième temps, semblable au premier, le joueur reporte la jambe en avant et la main droite en arrière. Les deux joueurs exécutent ainsi des marches en avant et en arrière, l'un avançant, l'autre reculant et réciproquement et toujours exécutant de la main le mouvement de lancer la boule; c'est ce va-et-vient de la boule qu'Oribase appelle le déplacement de la boule (μετασφαιρισμός)

Troisième exercice. Il se décompose lui même en deux exercices; le jet de la boule au repos et le jet de la boule en courant. Le joueur, ici séparé de son émule, doit appliquer les principes qu'on lui a démontrés dans les leçons précédentes en se servant d'une boule encore plus grosse. Tout à l'heure il ne faisait que le mouvement de lancer la boule; maintenant il la lance réellement. sans avancer ni reculer d'abord, dans la position du premier exercice, ensuite en marchant plusieurs pas en avant comme dans le deuxième exercice. Mais je crois que tout autre explication serait superflue; ce troisième exercice se conçoit sans difficulté.

Nous sommes sortis un peu de notre sujet, car il s'agit ici de gymnastique plutôt que de jeu; mais la fause application que les traducteurs d'Oribase avaient faite de tout passage au jeu de balle nous a engagé à lui restituer son véritable sens.

Nous revenons aux jeux de balle en passant des Grecs aux Romains.

### § II. — DES JEUX DE BALLE CHEZ LES ROMAINS.

La nature des Romains différaient de celle des Grecs, et leurs jeux étaient sans doute dès les premiers temps empreints de plus

de rusticité. Ils aimaient la chasse et l'équitation, se lançant sur des chevaux presque sauvages, tels que ceux qui pâturent encore en liberté dans les plaines du versant occidental des Apennins. Mais l'influence grecque ne fut pas longue à se faire sentir à Rome ; elle adoucit les mœurs et apprit aux Romains à ajouter l'élégance à la force. En même temps que leur langue et leurs arts, les jeux des Grecs s'introduisirent dans les habitudes romaines et cela dès que Rome fut en contact avec les colonies du sud de l'Italie.

Ils avaient contracté certaines manières de vivre toute grecques, qu'auraient dédaignées leurs ancêtres. Le bain quotidien, précédé d'exercices gymnastiques, était entré dans leurs mœurs ; et parmi ces exercices il faut compter les jeux de balle, qui furent une des modes de l'époque. Les jeunes nobles de Rome n'auraient point passé un jour sans jouer à la paume. C'est ainsi que dans le récit de son voyage à Brindes (*Sat.* I, v) Horace nous apprend qu'aussitôt arrivés à Capoue, pendant que Virgile et Horace vont chercher un peu de repos dans le sommeil, Mécène va jouer à la balle. Auguste lui-même, au dire de Suétone (LXXXIII), « après les guerres civiles, renonça aux exercices du cheval et des armes ; il les remplaça par le jeu de balle et par le petit ballon. » Mais, bien que ce fut passé dans les mœurs, certains jeux cependant, tels que la balle et le disque, donnaient à ceux qui s'y livraient d'habitude une réputation d'élégance toute grecque. On disait des Romains qui s'y adonnaient qu'ils grécisaient. C'est ce qu'Horace explique clairement dans une de ses Satires (II, II) : « Chasse le lièvre et qu'un cheval indompté te harasse ; ou bien, les exercices guerriers des Romains répugnent-ils à tes habitudes grecques (*assuetum græcari*), livre toi à la balle rapide ou lance le disque qui fend l'air. »

L'exercice de la balle avait lieu en plein air, dans les espaces découverts, sur les places, dans les rues mêmes ; mais de préférence, pour les classes élevées et riches, dans les thermes, soit

dans le stade, soit dans une pièce réservée spécialement au jeu de balle et qu'on appelait sphæristerium. Les grands, dans leurs opulentes villas, avaient des bains assez considérables pour contenir un jeu de paume. Tout le monde connait la description que Pline le jeune dans ses lettres nous a laissée de sa maison de campagne ; les thermes y étaient assez grands pour contenir un sphæristerium. Si un simple particulier, riche à la vérité comme Pline, avait une si confortable habitation, on peut penser ce que devaient être les palais et les villas des empereurs. Quelques-uns conservèrent longtemps l'usage et le goût des exercices du corps. Tel fut Vespasien (Suét. *Vesp.* XX) et Alexandre Sevère qui, au dire de Lampride, « après la lecture allait s'exercer dans la palestre ou dans le Sphæristerium ». Marc Antonin avait les mêmes goûts, selon Capitolinus (IV) : « Il aimait le pugilat, la course, la chasse et il excellait à la paume. » Les empereurs, comme jadis Alexandre-le-Grand, avaient leurs courtisans qui s'ingéniaient à bien jouer à la balle pour plaire au maître et mériter ses faveurs. Avant même les fastueuses habitudes de la cour de Rome, César se complaisait sans doute à imiter Alexandre, qui, nous l'avons dit, aimait beaucoup le jeu de balle. Comme pendant à l'anecdote que nous avons racontée sur Alexandre, en voici une sur César que nous a conservée Macrobe (II, VI) : « César avait fait donner cent mille sesterces (à peu près vingt mille francs) à chacun de ceux qui jouaient habituellement avec lui à la balle, et cinquante mille seulement à L. Cecilius : Quoi, dit celui-ci, jouè-je d'une seule main et non de deux pour ne pas recevoir autant! »

Le mot dont les Romains désignaient la balle (*pila*) a il semble une origine grecque et n'est que la transformation d'un mot grec (πάλλα) qui n'est autre que le mot français. Une balle (πάλλα), dit Hésychius, est une sphère faite de différents tissus. C'est du dialecte éolien (πόλλα), comme l'a remarqué Burette. (*Mém. de l'a-*

*cad. des Inscr.* tom. I) que les latins on tiré leur mot balle (*pola* puis *pila*, comme ils ont fait *cinis* de κόνις). Cette étymologie s'est conservée dans un mot cité par Festus (*pollit*) qui signifie : il joue à la balle (*pila ludit*).

Les Romains avaient cinq espèces de balles ou ballons qui servaient à différents jeux : c'était la balle campagnarde (*paganica*), le harpaste (*harpastum*), la balle trigonale (*trigonalis*), le ballon (*follis*), et le petit ballon (*folliculus*). Nous dirons ce que nous savons sur chacune d'elles à mesure que nous les rencontrerons dans les jeux où elles étaient en usage.

Ces balles étaient souvent coloriées, comme les nôtres. Sur les vases on voit très-souvent figurer des balles couvertes d'ornements; c'étaient des balles peintes. Elles avaient la préference des jeunes filles comme on peut le conclure d'un passage d'Ovide (*Mét.* x, 262) : « Pygmalion lui prodigua les dons chers aux jeunes filles, coquillages, pierres brillantes, petits oiseaux, fleurs de mille couleurs, lys, balles nuancées (*pictasque pilas*), larmes tombées du tronc des Héliades. » Elles pouvaient être peintes de plusieurs couleurs, vertes (*pila prasina*) comme celles dont parle Pétrone (*Sat.* XXVII), ou couleur d'or, comme le prouve le passage de Claudien, dans *l'Eloge de Sérène*, où il rappelle dans une comparaison la Nausicaa d'Homère formant des chœurs et lançant la balle couleur d'or (*auratam jaculata pilam*). Ajoutons que la balle de son, dont les enfants se servent aujourd'hui, est de la plus haute antiquité; on en a trouvé dans des tombeaux égyptiens, à Thèbes. Elles sont faites absolument comme les nôtres. La peau qui les couvre est taillée en côtes, qui se réunissent sur un même axe aux deux extrêmités.

Parmi les jeux préférés des Romains, il en est quelques-uns dont nous pouvons avoir une notion claire. C'est d'abord le combat de la balle (*sphæromachia*). Le nom seul nous avertit que ce

n'était autre chose que la balle sur la marque (ἐπισκύρος) des Grecs. Il était en usage en Italie comme le témoigne un vers de la préface du livre IV des *Sylves* de Stace. Ce jeu que l'on connaît par la description que j'en ai donnée ci-dessus, demandait de l'espace et de l'air. Peut-être se servait-on de la balle campagnarde (*paganica*). Nous savons à peu près ce qu'elle pouvait être par une épigramme de Martial (XIV, XLV) : « Difficile est la balle campagnarde faite de plumes (*paganica pluma*) ; elle est moins souple que le ballon (*follis*), moins serrée que le trigon. » Le trigon était la plus petite balle ; la campagnarde pourrait donc bien être comme grosseur, aussi bien que comme dureté, entre le ballon et le trigon, ce qui répondrait assez bien à la balle grosse comme une pomme et en cuir, dont parle Cinnamus dans la description de ce même jeu à cheval. Nous pouvons supposer qu'elle servait dans les combats de balle.

Ces jeux attiraient beaucoup de monde. Ils avaient lieu aux thermes dans le stade à l'heure où les oisifs s'y donnaient rendez-vous. On se rappelle cette épître de Sénèque (LXXX) qui commence ainsi : « Aujourd'hui je suis libre, non pas grâce à moi mais grâce au spectacle qui attire tous les ennuyeux autour du jeu de balle (*sphæromachia*)... Une grande clameur s'élève du stade, dit-il plus loin ». Il demeurait au-dessus d'un établissement de bains et c'est évidemment à ce qui se passe pendant qu'il écrit, c'est-à-dire au jeu de balle, qu'il fait allusion quand il parle « de la résignation avec laquelle on peut arriver à supporter des uns et des autres coups de pieds et coups de poings. » C'est bien le jeu tel que nous l'avons décrit. Il paraît avoir été très-répandu dans toute l'Italie, où il se serait conservé, d'après ce que dit Boulanger qui l'a vu jouer sur une des places publiques de Florence. On le retrouve encore en Ecosse, où on le joue avec des crosses, rappelant l'usage des longues raquettes décrites par Cinnamus.

Le jeu du harpaste était l'ancien jeu de la Phœninde. Son nom était celui de la balle dont on se servait (*harpastum*). « C'est elle, dit Martial (XIV, XLVIII) que le cou tendu enlève un agile élève d'Antée. » En effet le joueur tendait le cou en l'air, suivant attentivement la balle dans son trajet pour courir à l'endroit où il supposait qu'elle allait tomber; il se portait tantôt ici, tantôt là, aussi Martial (VII, XXXII) lui donne l'épithète d'errant (*vagus*). Il devait saisir le moment où la balle, venant de toucher terre, rebondissait pour la renvoyer. Le harpaste n'était pas une balle élastique; c'était donc assez près de terre qu'il fallait la saisir dans le petit nuage de poussière qu'elle soulevait en tombant. C'est pourquoi Martial (IV, XIX) lui donne l'épithète de poussiéreuse (*pulverulenta*). Le harpaste était essentiellement un jeu d'hommes, car si Martial (VII, LXVII) parle d'une nommée Philænis qui « retroussée joue au harpaste » il ne cite ce trait de ses mœurs que pour montrer justement qu'en tout elle affectait des habitudes masculines et avait des penchants qui n'étaient point de son sexe.

Le jeu de la balle donnée (*datatim ludere*) n'était en quelque sorte que le harpaste simplifié. C'était, paraît-il, un des exercices en faveur parmi les esclaves et les oisifs de la rue. On connaît le passage de Plaute qui y fait allusion (*Curcul.* 305) : « Ceux qui, esclaves de nos hableurs, jouent dans la rue à la balle donnée (*datatim ludunt*), donneurs et renvoyeurs (*datores et factores*), je les étendrai tous sur le sol. » Passage dans lequel on voit clairement que le donneur (*dator*) c'est celui qui livre la balle et le renvoyeur (*factor*) son adversaire, celui qui repousse la balle.

Un autre jeu était celui de la balle circulaire. Nous avons déjà vu par un passage d'Appollonius (σφαῖρα περιηγής) qu'il était en usage en Grèce et que les jeunes filles s'y adonnaient très-volontiers. En effet, il n'était pas aussi difficile et n'exigeait pas de

mouvements aussi brusques et aussi impétueux que les autres. C'est pourquoi dans le tableau curieux que Pétrone nous a tracé, il fait jouer ensemble un vieillard et des enfants. Voici ce passage bien souvent cité (*Sat.* XXVII) : « Avec notre costume de table nous marchions un peu au hasard, ou plutôt nous ne faisions que muser et nous approcher des cercles des joueurs (*circulis ludentium*), quand tout-à-coup nous apercûmes un vieillard chauve, en tunique rouge foncé, jouant à la balle avec des enfants aux longs cheveux. Cette belle jeunesse, quoiqu'elle en valut bien la peine, attirait moins nos regards que le maître lui-même qui jouait en sandales avec des balles vertes (*pila prasina*). Il ne voulait plus de celles qui touchaient la terre ; mais un esclave en avait un sac (*follem*) plein, qui fournissait au jeu. Nous vîmes là d'autres nouveautés : Deux eunuques stationnaient à deux endroits dans le cercle. Le premier tenait un pot de chambre en argent; le second comptait les balles, non pas celles qui vibraient chassées de main en main (*quæ inter manus lusu expellente vibrabant*) mais celles qui tombaient à terre. »

La marche du jeu est facile à saisir. Plusieurs joueurs se rangent en cercle et se lancent la balle les uns aux autres. Un esclave porte un petit sac contenant un assez grand nombre de balles, de manière à en fournir aux joueurs une nouvelle quand il en tombe une à terre. Un autre esclave est chargé de recueillir les balles tombées ; c'est aussi le marqueur : il compte les balles, en notant les joueurs qui les ont manquées.

La balle trigonale (*pila trigonalis*) dont la balle circulaire n'était qu'une modification, se jouait avec une petite balle appelée trigon, nom qui lui venait non pas de sa forme (elle était ronde comme toutes les balles), mais de la figure triangulaire déterminée par la position des joueurs. Ce jeu en effet n'en demandait que trois qui se plaçaient, chacun au sommet d'un triangle équilatéral.

La balle dont on se servait, le trigon, était petite et très-dure. Wensdorff (*Poetæ lat. min.*) a très-bien saisi le mécanisme du jeu dans une des dissertations qui accompagnent le petit poëme de Saleius Bassus. Le poëte s'adressant à Pison lui avait dit: « Ton adresse n'est pas moindre lorsqu'il te plait de doubler (*geminare*) la balle qui vient en volant vers toi, de la ressaisir au bond et de la rendre (*reddere*) par un coup inattendu. »

Chaque joueur avait devant lui, ses deux adversaires, placés aux deux autres sommets du triangle, l'un vers sa gauche, l'autre vers sa droite. Saisir la balle à la volée, ou au premier bond, et la relancer à un autre joueur s'appelait doubler la balle (*geminare pilam*). On pouvait la doubler de deux manières; car on était libre de la relancer à celui des deux autres joueurs que l'on voulait. Quand on la renvoyait à celui de qui elle venait cela s'appelait rendre la balle (*reddere pilam*); mais quand on l'envoyait au troisième joueur cela s'exprimait par chasser la balle (*expulsare pilam*).

Comme nous le verrons tout à l'heure, on jouait des deux mains; mais les expressions de rendre et de chasser la balle ne s'appliquaient pas spécialement à telle ou telle main. Quand on recevait la balle du joueur de gauche, on la lui rendait de la main droite ou on la chassait de la main gauche ; tandis que lorsqu'on la recevait du joueur de droite, on la lui rendait de la main gauche et on la chassait de la main droite. Toutefois comme le coup le plus facile consistait à rendre la balle de la main droite, le plus difficile, celui qui dénotait un bon joueur, était de la chasser de la main gauche. C'est pourquoi Martial (XIV, XLVI), dans l'épigramme intitulée la balle trigonale, lui fait-il dire : « Si tu sais me chasser de la main de la gauche (*expulsare sinistris*) je suis tienne; sinon, maladroit, rends la balle. » Martial ou le voit joue sur l'expression de rendre la balle.

M. Rossignol (*Vita scholastica*) prétend que dans la balle trigonale on ne se servait que de la main gauche. C'est à mon sens une grave erreur. D'abord, que par circonstance l'on s'amuse quelques instants à jouer en ne se servant que de la main gauche, cela peut se concevoir; mais que cette bizarrerie ait été la règle constante d'un jeu déterminé, on ne peut l'accepter. La thèse de M. Rossignol me parait en cela quelque peu paradoxale.

Ensuite, les exemples allégués par M. Rossignol prouvent justement le contraire de ce qu'il avance. Il cite deux vers d'une épigramme de Martial à Paullus (VII, LXXII), où entr'autres souhaits le poëte forme celui-ci : « Puisses-tu mériter la couronne du gymnase et la palme du trigon ; que la main gauche de Polybe ne reçoive pas plus d'éloges que la tienne ! » Ce qui ne prouve pas qu'on n'ait joué que de la main gauche. On pouvait être très-fort à tous les jeux de balle et ne pas réussir au trigon, si l'on était pas aussi habile de la main gauche que de la droite. Quand il s'agit de la balle trigonale il est tout naturel que l'on fasse compliment à un joueur de l'habileté de sa main gauche, puisqu'à ce jeu il faut, à l'adresse de la main droite, ajouter celle de la main gauche, plus difficile à acquérir.

Quant au second exemple cité par M. Rossignol, il est tiré d'une autre épigramme de Martial (XII, LXXXIII). Il s'agit d'un nommé Ménogène courtisan et flatteur, qui passe ses journées là où se réunit la société, se mêlant à tout, s'insinuant partout, cherchant à se faire bien venir de tous : « Quoique tu fasses, dit le poëte, dans les thermes, hors des bains, tu ne pourras échapper à Ménogène ; de la main droite ou de la main gauche, il conduit en maître le trigon brulant, te faisant honneur de toutes les balles qu'il reçoit. » M. Rossignol prétend que le poëte veut dire que Ménogène saisit la balle de la main droite, comme de la main gauche, quand l'usage de cette dernière est seul permis, afin

de faire honneur de toutes les balles à son adversaire. Ce n'est pas bien voir la chose. Des hommes comme Ménogène sont généralement habiles dans tous les exercices et dans tous les jeux ; c'est ce qui les rend indispensables, ce qui les fait rechercher malgré l'ennui qu'ils causent ; leur habileté en quelque sorte universelle est une condition nécessaire de leur métier de courtisan et de parasite. Ce serait une flatterie par trop grossière et par trop visible que de reprendre une balle d'une main ou de l'autre indifféremment si cela n'était pas permis. Ménogène met plus d'art que cela à sa courtisanerie. Habile au trigon, sachant aussi bien relever une balle de la main gauche que de la droite, il fait honneur à son adversaire de tous les coups, faisant bon marché de son habileté pour rehausser celle de son adversaire; souvent douteuse. Telle balle qu'il a su relever adroitement, il le doit, dit-il, à la manière savante dont elle lui a été lancée. C'est là à mon avis le sens exact de ce passage.

C'était dans le trigon, plus encore que dans tout autre jeu, qu'il fallait, appliquant les principes auxquels fait allusion Sénèque (*Ben.* II, 17), savoir mesurer l'impulsion qu'on donnait à la balle à la taille et à l'habileté de ses partenaires.

La petite balle dont on se servait était très-dure ; aussi causait-elle rapidement une vive chaleur au creux de la main. C'est pourquoi Martial l'appelle le brûlant trigon (*tepidus trigon*). Cet exercice mettait bientôt en sueur. Quand on jugeait la transpiration assez abondante, on s'enveloppait d'un vêtement bien chaud, comme celui dont parle Martial (IV, XIX) : « Je t'envoie une endromide, vêtement étranger fort épais et de peu d'apparence, mais qui n'est point à mépriser dans les glaces de décembre, soit que tu luttes contre le céroma glissant (la matière grasse dont on se frottait pour lutter), soit que tu foules le brûlant trigon. » Ainsi enveloppé, on rentrait dans les salles de bains. Le bain était

considéré par les anciens comme le complément indispensable de tous les exercices gymnastiques. Martial (XIV, CLXIII) s'adressant à un joueur attardé : « Quitte la balle, lui dit-il ; l'airain des thermes vient de sonner. Tu continues ? tu veux donc rentrer chez toi réduit à l'eau *Virgo* ? » L'eau *Virgo* était de l'eau amenée dans Rome par un des aqueducs. Le joueur attardé était obligé de rentrer chez lui et de se contenter de l'eau publique au lieu de prendre son bain avec tous les raffinements usités.

Le jeu de ballon (*follis*) différait du jeu de balle par la grandeur du ballon et par la manière de le lancer, mais on pouvait jouer avec le ballon la plupart de tous les jeux de balle. Il paraît avoir été de deux sortes. Le ballon proprement dit (*follis*) était de cuir et gonflé d'air. Pour le lancer on le frappait avec l'avant-bras, qui à cet effet était recouvert d'un brassard. Ce ballon était plus gros que la tête. On peut s'assurer de ces détails sur la gravure d'une médaille frappée sous Gordien et que nous reproduisons



d'après Mercurialis. Ce ballon était ample et léger comme une plume selon l'expression, peu claire d'ailleurs, de Martial (IV, XIX) dans l'épigramme qui accompagnait l'envoi d'une endromide, utile à son ami dans le cas où celui-ci jouerait à la balle « ou préférerait l'exercice de l'ample ballon léger comme une plume (*plumea seu laxi partiris pondera follis.* »

Il y avait un plus petit ballon (*folliculus*) ; c'est celui dont se

servait plus habituellement Auguste au dire de Suétone (*Aug.* LXXXIII). On le poussait avec le poing, et pour cette raison on l'appelait aussi ballon de poing (*follis pugilatorius*), comme dans Plaute (*Cordax*, 630) où Trachalion dit à Labrax en le menaçant : « Si tu y touches, par Hercule ! je ferai de toi mon ballon de poing. » L'exercice du ballon demandait moins de dextérité, moins de souplesse, moins de rapidité que celui de la balle. Aussi Martial lui fait-il dire (XIV, XLVII) : « Loin d'ici, jeunes gens ; il me faut un âge plus tendre. Le ballon (*follis*) est pour les enfants et pour les vieillards. »

Tels sont les différents jeux de balle auxquels s'exerçaient les Romains. Il me reste, pour terminer ce chapitre, à examiner une dernière particularité. On a prétendu que les anciens se servaient de balles de verre (*pila vitrea*), et on s'est appuyé sur une inscription, trouvée à Rome en 1592. C'est une table de marbre portant une épitaphe composée à la louange d'un certain Ursus Togatus, joueur de balle. Selon Burette, cette inscription remonterait au siècle d'Adrien et des Antonins. Elle a été publiée plusieurs fois entr'autres dans le XII<sup>e</sup> volume des *Antiquités romaines* de Græ-vius.

« Je suis, dit l'inscription, Ursus Togatus ; c'est moi qui le premier ai joué avec art à la balle de verre (*vitrea pila*) avec mes joueurs (*meis lusoribus*), aux applaudissements louangeurs du peuple, dans les thermes de Trajan, d'Agrippa et de Titus, très-souvent dans ceux de Néron ; oui, cet Ursus Togatus, vous pouvez m'en croire, c'est moi-même. Approchez manieurs de balles (*pilicrepi*), répandez sur la statue de votre ami des fleurs, des violettes, du feuillage, de l'essence parfumée, versez du noir falerne, du sétine ou du cæcube pris dans la cave de mon maître. Célébrez à l'envi ce vieil Ursus, joueur, spirituel, grand manieur de balles (*pilicrepus*), bel esprit, qui surpassa tous ses prédéces-

seurs par sa conduite, sa tenue et son art merveilleux. Cependant pour inscrire la vérité dans ces vers, je fus vaincu, je l'avoue, à plusieurs reprises par mon patron, trois fois consul, par celui dont je me dis volontairement le bouffon. »

A mon avis, il faut considérer la balle de verre, non pas comme un jeu réellement pratiqué, mais comme un exercice d'adresse, dans lequel s'étaient instruits Ursus Togatus et ses prévots, ceux qu'il appelle « mes joueurs (*meis lusoribus*) ». Cet Ursus Togatus faisait en quelque sorte métier de jouer à la balle dans les thermes; il faisait la partie des uns, il donnait des leçons à d'autres; c'était, comme il le dit lui-même, un manieur de balles (*pilicrepus*). Or ce mot parait désigner l'homme qui dans les thermes était chargé de fabriquer, de peser, de conserver les balles et qui avait la direction matérielle des jeux. C'était lui qui organisait les parties, comptait les balles, bonnes ou mauvaises, annonçait les coups. C'est à quoi Sénèque fait allusion (*Epist.* LVI). Logé au-dessus d'une étuve, il était souvent dérangé par le bruit qui s'y faisait : « Que vienne le manieur de balles, dit-il, qu'il commence à compter les balles, c'en est fait ! » De là l'expression de manieur de balles s'applique à l'homme qui fait son métier de jouer à la balle comme cet Ursus Togatus, devenu assez adroit pour jouer devant une galerie nombreuse, dans les thermes, à la balle de verre avec des joueurs dressés par lui. Il faut le considérer comme par exemple un maître d'armes qui, avec ses prévots longuement exercés, tirerait en public avec des fleurets démouchetés. Mais les anciens pas plus que nous ne jouaient à la paume ou à d'autres jeux avec des balles de verre.

# CHAPITRE X

## DU COTTABE

Ce jeu est un des plus célèbres parmi ceux auxquels se livraient les Grecs à la suite des repas. Si l'on veut remonter jusqu'à son origine, il faut se transporter en esprit au delà des temps historiques. Une parenté, dont le temps multiplia les degrés à l'infini, unissait alors les hommes et les dieux; car avant la formation des sociétés le dieu c'était l'ancêtre. La mort était une apothéose complète. A l'homme succédait le dieu, conservant une vie d'outre-tombe, toute semblable par les besoins à celle d'ici bas. De là, les devoirs nombreux que les vivants avaient à remplir vis-à-vis des régions souterraines. Au mort, comme s'il avait été présent à la table de famille, était réservé une part du breuvage, ainsi qu'une part de la chair des animaux, et du miel, des figues, du froment et des gateaux. Là est l'origine des sacrifices et des libations. Mais, à mesure que par la formation des tribus, par la fondation des villes et des états, les liens sociaux se multiplièrent, la religion elle-même se compliqua de divinités en quelque sorte plus abstraites, toujours unies entre elles et à l'humanité par les liens d'une filiation non interrompue. La libation offerte d'abord au

dieu, père immédiat, s'étendit à tous ces dieux-ancêtres, au-dessus desquels trônait pour ainsi dire une divinité indéfinissable pour les Grecs eux-mêmes, le Destin, le Sort, la Fatalité, quelque soit le nom qu'on lui donne. C'était la loi primordiale d'où tout découlait, à laquelle le ciel, comme la terre, était soumis. De la compréhension de cette volonté par excellence au désir de pénétrer ses décrets il n'y a qu'un pas. Aussi voyons-nous la Grèce, aux temps antiques, dans une sorte de contemplation permanente, épiant partout et toujours les manifestations de cette divinité qui règle l'univers; car le Grec voit toujours le Destin au-delà de la divinité vers laquelle il tend les bras et qui n'est qu'un intermédiaire plus saisissable et plus compréhensible. C'est toujours le Sort qu'il interroge, quoique ce soit, suivant le cas, à tel ou tel dieu qu'il s'adresse. C'est pourquoi ce que nous appelons jeux de hasard étaient chez les Grecs des jeux du Sort : dans le cottabe, par exemple, c'est au Sort que le joueur pose une question tacite, lorsqu'il cherche à savoir par le jet du vin si Vénus lui est ou non favorable.

Lorsque le Grec primitif répandait le vin de sa coupe, le breuvage était dans sa pensée destiné à aller porter un aliment au mort, c'est-à-dire au dieu. A son origine la libation avait donc une signification précise; peu à peu les Grecs en étendirent l'usage, et la libation fut un des rites les plus habituels, aussi bien de la religion publique que de la religion privée. De même que dans les diverses circonstances d'un sacrifice le Grec voyait des présages heureux ou malheureux, il arriva à en chercher dans les circonstances de la libation elle-même. Si le vin qu'il jetait de sa coupe tombait à terre en rendant un son clair, il y voyait une réponse favorable à la question tacite qu'il avait adressée au Destin. Or, la libation accompagnée du bruit sonore produit par la chute du vin n'est autre chose que le jeu du cottabe à son origine et

dépouillé de toute complication postérieure. Le mot cottabe (κότταβος) d'ailleurs parait avoir son origine dans une onomatopée.

Athénée, dont le nom reviendra à tout moment dans l'histoire du cottabe, dit (x, p. 427, D), en s'appuyant sur l'autorité de Théophraste, dans son traité de l'*Ivresse*, que « l'usage de faire des libations en l'honneur de quelqu'un n'était pas très-ancien. A l'origine, la libation était réservée aux dieux seuls et le jet du cottabe à ceux qu'on aimait. » Athénée veut dire que la libation, comme cérémonie pieuse, était antérieure à celle que l'on considère seulement comme une politesse. En effet, aux temps primitifs, c'est un présent que l'on fait aux dieux, présent qui leur est dû, sorte de dîme qu'ils prélèvent sur les mortels. Plus tard on y ajouta l'idée d'offrande volontaire, faite en vue d'un profit quelconque; et c'est alors qu'un Grec pût dire en répandant le vin de sa coupe : je fais cette libation à la santé d'un tel.

Quant au cottabe, ce n'est encore, à l'époque à laquelle se reporte Athénée, qu'une cérémonie du culte privé, consistant dans la divination par le jet du vin. Un amant prêtait l'oreille au son que rendait le breuvage en tombant à terre, avant que cette effusion ne fut devenue un jeu dans le vrai sens du mot. Mais Athénée n'a pas fait cette distinction essentielle; il confond deux faits très-différents. C'est ainsi qu'à la suite de la phrase citée ci-dessus il ajoute : « Car (c'est-à-dire à l'origine) on aimait à se livrer au cottabe qui est un jeu sicilien. » En y regardant bien, il y a dans cette phrase une contradiction et un anachronisme.

Primitivement on jetait le cottabe, comme on jette des dés d'un cornet, sans savoir ce que le sort allait décider. Mais ensuite, la bonne fortune dépendant du son clair que produisait le breuvage, on y apporta de l'adresse ; et c'est alors qu'un convive, sa coupe à la main, sachant d'avance qu'en jetant le vin avec habileté il le

forcera à produire un son clair, put dire sans trop de crainte d'être démenti par le sort : je jette ce cottabe à la santé d'un tel. Xénophon (*Hist. græc.* II, III) termine le récit de la mort de Théramène, en citant ce trait de la victime de Critias : « On dit que, lorsque forcé de mourir il but la cigüe, il jeta comme au cottabe le reste de sa coupe en disant : voilà pour le beau Critias. » Les termes dans lesquels Valère Maxime (III, II) rapporte la même histoire sont à remarquer : « L'Athénien Théramène, dit-il, condamné à mourir dans la prison publique montra un grand courage. Il but sans hésiter le poison qu'on lui présenta par l'ordre des trente tyrans. Ce qui en restait, il le jeta gaîment, faisant en sorte que le breuvage en tombant produisit un son clair (*illisum humo clarum edere sonum coegit*) et se tournant avec un sourire vers l'esclave public qui lui avait remis le breuvage : je bois, dit-il, à Critias ; vois donc à lui porter à l'instant cette coupe. » Les expressions de Valère Maxime concordent avec ce que nous disions plus haut, que lorsqu'on jetait le cottabe pour quelqu'un on avait l'adresse de forcer (*coegit*, dit Valère Maxime) le breuvage à rendre un son clair.

On peut penser que cette libation divinatoire, qui était précédée naturellement d'une ample libation intérieure, dût particulièrement plaire aux amants, qui cherchaient dans le vin de continuelles raisons de douter ou d'aimer et qui trouvaient dans leur amour de nouvelles raisons de boire. Comme on l'a vu, dans le chapitre consacré aux jeux des jeunes filles, le cottabe n'était pas la seule manière de consulter le sort qui fut fondé sur la sonorité du bruit. Il y avait le jeu de la claquette que dans une épigramme (V, 296) Agathias compare à celui du cottabe : « Le vin, avec le bruit sonore d'une feuille de pavot qui éclate, s'est échappé des flancs de la coupe prophétique ; je reconnais que tu m'aimes. Mais tu me le persuaderas vraiment en venant passer la nuit à mes

côtés. Cela montrera que tu es sincère, et je laisserai les ivrognes s'amuser au jeu des latages (λατάγων παίγμασι). »

Si nous considérons l'époque où cette épigramme a été composée (Agathias vivait dans le siècle de Justinien), nous pourrons dire qu'elle est un des derniers témoignages que nous ont laissés les anciens sur le jeu du cottabe et qu'elle en marque le terme extrême. Les temps étaient changés : jadis le Grec superstitieux voyait véritablement son bonheur ou son malheur sortir d'une coupe prophétique; mais, dans l'épigramme d'Agathias, l'amant plaisante avec le Sort qu'il ne croit qu'à demi; il lui faut des preuves plus certaines de l'amour de sa maîtresse, et pour lui le cottabe n'est plus qu'un jeu d'ivrognes et une occasion de boire. C'est entre ces deux termes extrêmes que s'est développé en Grèce le jeu très-curieux qui nous occupe. Né de la libation antique et très-simple à son origine, consistant uniquement dans le bruit produit par la chute du vin, il se dépouilla, pour devenir un jeu, de sa forme exclusivement religieuse, tout en conservant sa forme prophétique; et il se compliqua de mille manières lorsqu'il devint à la mode à Athènes, vers l'époque de l'ancienne comédie. Il servait merveilleusement aux loisirs de jeunes débauchés, à la suite des longs repas; aussi se conserva-t-il en Grèce assez longtemps, mais quelque peu déchu puisqu'il ne passa pas parmi les usages des Romains. Enfin ne se gardant plus que dans le souvenir, il paraît n'avoir plus été, à l'époque du bas-empire, qu'un lieu commun poétique, qu'une allusion à des usages d'un autre âge tombés en désuétude.

Il était de tradition dans l'antiquité d'en attribuer l'invention aux Siciliens. C'est pourquoi Hésychius dit que c'était un jeu en usage à Athènes et d'origine sicilienne. Selon Callimaque (Spanh. *Fragm.* x), les buveurs, qui aimaient, lançaient de leur cylix les latages siciliens. Athénée, à la suite d'un passage déjà

cité (x, p. 427, D) donne à l'appui ce vers d'Anacréon : « Lançant en fléchissant la main (ἀγκύλῃ) le cottabe sicilien. » Autre part (xv, p. 666, B) il revient sur l'origine du jeu ; et l'un des convives s'exprime ainsi « Apprends de moi que le jeu du cottabe est une invention sicilienne, les Siciliens l'ayant imaginé les premiers, comme le dit Critias, fils de Callistrate, dans ses *Élégies :* le cottabe est une merveilleuse invention de la terre sicilienne et le but vers lequel nous décochons nos latages. » Et Athénée semble vouloir à l'appui de ce qu'il avance apporter une preuve philologique, car il ajoute que « le mot latage (λατάγη) est un vocable sicilien au dire de Dicéarque de Messène, disciple d'Aristote, dans son livre sur Alcée. »

Quant au mot latage que déjà nous avons employé plusieurs fois, nous devons avant d'aller plus loin en donner une courte explication. Suivant Athénée (*Ibid.*) « on appelle ainsi le reste de vin qu'on laisse dans la coupe qu'on vient de boire et que le joueur, en tournant la main, lance en l'air sur le cottabeion ou instrument du cottabe. Clitarque dans son traité *des Mots* dit que les Thessaliens et les Rhodiens appellent latage le bruit que produit le vin lancé hors de la coupe. » On voit qu'entre les deux assertions il y a une sorte de contradiction. Mais les mots ne conservent pas toujours et partout une signification identique, et souvent après avoir désigné la cause, ils en viennent dans l'usage à désigner l'effet. Ici ce reste de vin qu'on appelle latage est la cause productrice du son, c'est pourquoi on a très-bien pu désigner par ce mot, le reste de vin qui tombe d'une coupe aussi bien que le bruit occasionné par lui. Pollux lui a donné, tantôt le premier sens, tantôt le second. En parlant de certains vases nommés oxybaphes, il dit (VI, 85) que ce sont des vases destinés à recevoir les latages (ὑποδεχόμενα τὰς λάταγας) ; tandis qu'il dit plus loin (VI, 109) qu'en jouant au cottabe il faut produire un son qu'on appelle la-

tage (ψόφον δε καλεῖται λάταξ). Mais il paraît inutile d'insister ici sur ces petites subtilités philologiques, amplement discutées par les commentateurs de Pollux et par ceux d'Athénée (*Animad.* x, p. 666, C). Cette expression s'est conservée chez les Romains, quoique les écrivains ne nous en offrent pas d'exemples ; mais Festus (x) dit qu'on appelle ainsi (*latex*) l'eau qui coule en chute. On emploie aussi ce terme, ajoute-t-il, en parlant du vin.

Le cottabe était, nous l'avons dit, un des jeux auxquels les anciens se livraient à la suite des repas. Grâce à Athénée, le lecteur pourra assister à une scène de mœurs antiques. Il a en effet (xv, p. 665, B) emprunté à Platon le Comique, qui vivait à l'époque d'Aristophane, un tableau qui semble pris sur nature. Il s'agit, on le sait, dans l'ouvrage d'Athénée de la manière de vivre des anciens et dans ce passage des divertissements qui terminaient les repas. Un des convives récite à ce sujet quelques vers de Platon tirés d'une pièce intitulée les *Lacons* ou les *Poëtes*. Le souper tire à sa fin. Les convives, qu'on ne voit point, sont encore dans le triclinium. La scène se passe, soit dans l'atrium, soit dans le péristyle, entre un intendant et les serviteurs de la maison :

« Un serviteur : Les convives ont déjà presque fini de souper. —L'intendant : A merveille. (*S'adressant à un esclave*) : Pourquoi ne te dépêches-tu pas d'enlever les tables ? — L'esclave : Moi, je vais porter ce qu'il faut pour l'ablution. — Un autre esclave : Moi, je vais balayer, puis quand les libations seront faites j'apporterai le cottabe. — L'intendant : Cette jeune fille devrait déjà avoir ses flûtes en mains et en jouer. Il est temps d'apporter la myrrhe d'Egypte et l'iris. Ensuite je distribuerai une couronne à chacun des convives. Qu'on fasse un nouveau mélange. — Un esclave : Cela est fait. — L'intendant : Qu'on jette l'encens. Bien. (*Regardant ce qui se passe en dehors de la scène*) : Voilà les libations faites ; les buveurs se hâtent. Le scolie est chanté ; on

sort le cottabe à la porte. Une jeune fille, ses flûtes à la main, module un air de Carie; une autre sur son trigon accompagne une chanson d'Ionie. »

On ne distingue pas nettement les coupures du dialogue, mais la scène a un accent de vérité précieux pour nous. Le scolie dont parle le poëte était une chanson de table; or, au dire d'Athénée (x, p. 427, D), ces petits poëmes étaient remplis, et cela se conçoit, d'allusions au jeu du cottabe. Il cite même un fragment de Pindare.

Maintenant que le lecteur a en quelque sorte assisté aux préliminaires et aux préparatifs du jeu, il convient d'en décrire l'appareil. Il y avait un assez grand nombre de manières de jouer, mais on peut distinguer deux genres de cottabe très-différents dans lesquels rentrent tous les autres : c'est le cottabe suspendu et le cottabe par immersion.

Voyons d'abord ce que c'était que le cottabe suspendu. Suidas nous en a tracé une description très-nette, que l'on trouve textuellement reproduite dans les *Scholies* d'Aristophane (*Paix*, 343) : « Une longue verge (ῥάϐδος), dit Suidas, était fichée en terre ; une autre au-dessus de la première se mouvait comme un fléau de balance. A ses deux extrémités étaient suspendus deux bassins, deux plastinx (πλάστιγγες), et au-dessous des bassins, deux cratères (κρατῆρες) pleins d'eau. Sous l'eau était une petite statuette d'airain dorée. Chaque joueur se tenait debout ayant à la main une phiale (φίαλη) remplie de vin mélangé, et de loin envoyait tout le breuvage jusqu'à la dernière goutte dans un des bassins, afin que celui-ci, rempli et rendu plus lourd, tombât, et dans sa chute vînt frapper sur la tête de la statuette cachée sous l'eau, et produisit un son. S'il ne renversait pas de vin il était vainqueur et estimait qu'il était payé de retour par l'objet de son amour. Sinon il était vaincu. La statuette qu'on cachait sous l'eau s'appelait Manes (μάνης). »

Identique est la description de Tzetzes (Chil. VI, LXXXV).

Athénée (XV, p. 666 et 667) s'est étendu sur la description de ce qu'il appelle le cottabe suspendu, et ce qu'il dit diffère en un assez grand nombre de points, de ce qu'avance Suidas. C'est que, bien qu'Athénée parle du même jeu, il n'a pas en vue le même appareil. Nous allons essayer d'expliquer avec clarté celui qu'il décrit (XV, p. 666, E) :

« Certains cottabes étaient dits suspendus (κατακτοί). C'étaient des candélabres qui pouvaient se mouvoir de bas en haut et de haut en bas. » Dans cette phrase il ne faut voir qu'une simple assimilation, fréquente d'ailleurs, entre le cottabeion (κοτταβεῖον) ou instrument du cottabe et un candélabre suspendu à deux branches. En effet, le candélabre, auquel il fait allusion, était composé d'une tige ou d'une chaîne accrochée au plafond, laquelle supportait par le milieu une autre tige horizontale qui formait ainsi les deux branches à l'extrémité desquelles étaient les plateaux destinés à porter les lampes. Dans le cottabeion nous retrouvons la tige ou chaîne de suspension et la verge horizontale pouvant se mouvoir comme un fléau de balance et portant, suspendus à ses extrémités, les deux plateaux. Quand un d'eux se penche sous un poids quelconque, l'autre naturellement est enlevé en l'air. C'est à ce mouvement d'ascension que fait allusion Athénée, quand il cite un fragment du *Bellérophon* d'Eubule, où un des personnages, Bellérophon sans doute, enlevé par Pégase, s'écrie : « Qui me tirera en bas par la jambe, car je suis enlevé en l'air comme un cottabeion ? »

Ensuite Athénée cite un passage d'une comédie d'Antiphane, intitulée *la Naissance d'Aphrodite*, dans lequel le jeu est fort bien expliqué. C'est un dialogue à deux personnages : « Je dis ceci ; ne comprends-tu pas ? le cottabe c'est ce candélabre ; suis bien. Œufs, galettes friandises sont le prix du vainqueur. —

Vous jouez avec cela ? vous voulez rire. Mais comment ? — Je vais te l'expliquer. Celui qui ayant lancé son breuvage sur la plastinx la fera tomber... — Quelle plastinx ? C'est ce petit plateau suspendu la haut que tu veux dire ? — Oui, c'est la plastinx... Celui-là, dis-je, est le vainqueur. — Mais comment le savoir ? — S'il touche la platinx, celle-ci tombera sur le Manes et il se produira un grand bruit — Par les dieux ! au cottabe un objet porte comme un esclave le nom de Manes ? » Athénée s'occupe ensuite de la manière de lancer les latages sur laquelle nous reviendrons. Nous avons vu dans le passage d'Antiphane comment se meut la plastinx. Lorsqu'on y jette le vin, elle se penche sous le poids du liquide, descend et va frapper la tête du Manes. Mais dans ce que dit Athénée et dans les vers qu'il cite d'Antiphane, rien ne peut faire présumer que le Manes ait été placé sous l'eau comme dans l'appareil de Suidas. Or, si telle avait été sa position, le personnage qui s'étonne de tout n'aurait pas été sans faire une question à ce sujet. Quelle place devait-il donc occuper ? C'est ce que plus loin (xv, p. 667, E) a voulu expliquer Athénée, dans un passage sans doute altéré et par suite très obscur, mais qu'une simple transposition de trois mots (πληγεῖσαν τῷ κοττάβῳ) rend parfaitement clair. Revenant à sa description du cottabe suspendu et voulant la compléter il ajoute : « Quand au cottabeion suspendu il est ainsi fait : c'est un candelabre élevé portant ce qu'on appelle le Manes, sur lequel en s'inclinant doit tomber la plastinx, lorsqu'elle a été frappée par le cottabe, qui de là s'écoule dans le bassin placé au-dessous. (Je lis : ἐφ'ὃν τὴν καταβαλλομένην ἔδει πεσεῖν πλάστιγγα πληγεῖσαν τῷ κοττάβῳ· ἐντεῦθεν δ'ἔπιπτεν εἰς λεκάνην ὑποκειμένην. Le dernier membre de phrase n'est que le complément de l'explication. Je traduis comme s'il y avait : πληγεῖσαν τῷ κοττάβῳ, ὃς κ. τ. λ.) »

Athénée a commencé par comparer la verge qui soutient les plastinx à un candélabre suspendu à deux branches ; ce n'était

que la première partie de l'appareil. La seconde se compose d'un candélabre élevé sur une tige ; il porte à chaque extrêmité de ses deux branches un Manes, et est placé de telle sorte que chaque Manes soit immédiatement au-dessous d'une plastinx. De plus au-dessous de chaque statuette est un grand bassin destiné à recevoir le cottabe, qu'on a jeté dans la plastinx et qui, renversé, lorsque celle-ci vient frapper la tête du Manes, tombe et s'écoule dans le bassin.

Dans Suidas nous avons vu que pour gagner il ne fallait pas répandre une goutte de vin à terre ; tout le latage devait arriver dans la plastinx. C'est là une règle qui semble indépendante de la forme de l'appareil et qui trouve son application dans l'explication que nous donnons d'après Athénée. En effet il ne devait pas tomber à terre une goutte de vin, et le latage devait s'écouler tout entier de la platinx dans le bassin placé au-dessous du Manes.

Pollux, qui a parlé de ce jeu sans grands détails (vi, 109), paraissait mieux connaître le cottabe par immersion dont nous nous occuperons tout à l'heure. Quant au cottabe suspendu, après avoir relevé plusieurs expressions s'y rapportant, voici comment il l'explique : « Le cottabion était suspendu au plafond, et fait d'airain comme le support d'un candélabre destiné à soutenir la lampe. Il y avait aussi une verge, qu'on appelait la verge du cottabe; puis un bassin (λεκανίς) creux et circulaire (nommé χαλκιόν et σκάφη) assez ressemblant au cadran (horizontal) qui indique les heures. Il fallait lancer le breuvage sur l'appareil pendu au plafond et produire un bruit appelé latage. C'est ce qu'Aristophane appelle le cottabe suspendu (τὸ κοτταβεῖον κατακτόν) l'assimilant à l'embouchure d'une trompette. »

C'est à propos de ce passage d'Aristophane que nous trouvons dans les *Scholies* (*Paix*, 1242) une description entièrement différente des précédentes. Quoique Pollux et le scholiaste aient fait

allusion au même passage du poëte comique, tous deux cependant n'avaient pas en vue le même appareil. La description sommaire du lexicographe se rapporte à l'un de ceux que nous connaissons déjà; tandis que celle du scholiaste nous présente un appareil nouveau pour nous. La première différence essentielle à noter consiste en ce que dans les jeux décrits ci-dessus le joueur lance le vin de sa coupe sur le cottabion, tandis que dans celui que nous allons expliquer le joueur ne lance absolument rien sur le cottabion et ne se sert même pas de coupe. C'est cette différence importante que n'a pas saisie G. E. Becker, dans sa dissertation d'ailleurs très-incomplète sur le cottabe (*De ludicro cottaborum*, Dresd. 1754, in-4.)

L'appareil du scholiaste diffère encore des précédents en ce que dans ceux-là il s'agissait de faire rendre un bruit au Manes frappé par la plastinx, tandis que dans celui-ci il s'agit uniquement de noyer de petits vases, surnageant à la surface d'un bassin plein d'eau. En un mot le jeu que nous allons décrire tient en partie du véritable cottabe suspendu, expliqué par Suidas et par Athénée, et en partie du cottabe par immersion.

« On suspend, dit le scholiaste, une tige de bois, mobile comme un fléau de balance; à chacune de ses extrémités on attache des mêches (ἐλλύχνια) et on dispose des vases creux, en forme de bateaux (κυμβεῖα), et un vase plein d'eau. Ensuite, faisant pencher une des extrémités, comme s'il s'agissait d'une balance, on la fait descendre jusqu'à ce que les mêches puissent se remplir; puis alors abaissant l'autre extrêmité, on force celle dont les mêches se sont imbibées d'emporter de l'eau en s'élevant et en remontant en l'air; et cette eau retombe dans les bateaux qui sont placés au-dessous des mêches. Celui qui noie le plus grand nombre de bateaux est vainqueur. C'est l'action de descendre et de remonter le cottabe qui l'a fait surnommer le cottabe abaissé. »

Evidemment toute cette explication du scholiaste n'est pas dans un rapport exact avec le vers d'Aristophane ou plutôt elle est superflue, ce dont nous n'avons pas à nous plaindre ici. Le poëte voit uniquement dans une trompette au milieu de laquelle on adapterait une baguette, quelque chose pouvant rappeler à peu près un appareil de cottabe et cela lui suffit ; le scholiaste, lui, part de là pour décrire un des appareils qui étaient sans doute à la mode de son temps. Et cela est si vrai que la scholie ne s'arrête pas là ; mais, à propos de ce même passage d'Aristophane, s'attarde à nous décrire tous les appareils du cottabe et les différentes manières de jouer à ce jeu. Ce qui nous montre bien d'ailleurs que ce système ne se mettait pas en mouvement par le poids du latage qu'on y lançait, mais simplement au moyen de la main, c'est que la dernière ligne de la scholie (ad v. 1242) le dit expressément. « Le cottabe abaissé tirait son nom de ce qu'on le faisait descendre du haut en bas *avec la main* (κατάγειν ἄνωθεν τῇ χειρί). » Ce que nous appelons ici cottabe abaissé, c'est ce que partout nous avons appelé cottabe suspendu, cette seconde expression nous ayant paru plus claire. Le terme grec peut se comprendre indifféremment d'une façon ou de l'autre.

Quant le scholiaste dit qu'on attachait des mêches aux extrémités de la verge de bois, il faut comprendre un paquet de mêches, de telle sorte que la verge ainsi garnie devait ressembler à un écouvillon d'artilleur ou à un de ces balais garni d'étoupe dont se servent les marins. Au-dessous de chaque paquet de mêches était placé un grand bassin plein d'eau où surnageaient de petits vases. L'eau qui retombait des mêches emplissait ceux-ci et les faisait couler à fond.

Voici un moyen très-simple, au moyen duquel, sans appareil, le lecteur pourra jouer au cottabe à la manière du scholiaste d'Aristophane. On fait surnager des coquilles de noix dans une

cuvette; puis on prend une éponge, qu'on imbibe d'eau, et qu'on élève à une certaine distance au-dessus. En la pressant légèrement, l'eau dont elle est pleine tombe dans les coquilles et les noie. Les enfants, même aujourd'hui, connaissent à merveille ce petit jeu et s'y amusent parfois, sans se douter que le jeu qui les occupe est l'antique cottabe.

Nous avons déjà parlé à plusieurs reprises du Manes; nous devons ajouter quelques mots à ce sujet. Comme il est dit dans Athénée (XI, p. 487, D), « on appelle ainsi la pièce que l'on dresse pour le jeu du cottabe et sur laquelle on dirige en jouant les latages. Sophocle dans *Salmonée* l'appelle la tête d'airain et s'exprime ainsi : Que le désir de vaincre vous anime, car des baisers retentissants seront le prix de celui qui saura bien lancer le cottabe et qui frappera la tête d'airain. » Manes était un nom d'esclave, et, selon Strabon, d'origine paphlagonienne. Pour éviter que les esclaves portassent des noms de citoyens, les Grecs leur donnaient souvent des noms de convention, d'origine étrangère et en quelque sorte consacrés. En France, il a de même été longtemps en usage de faire porter aux valets les noms de Lafleur, Larose, Jasmin, etc.; et cette coutume s'était introduite à la comédie française, ce qui les fit appeler des noms de comédie. Il en était de même à Athènes. Les poëtes comiques donnaient aux personnages qui remplissaient les rôles d'esclaves des noms consacrés, parmi lesquels Manes était un de ceux qui revenaient le plus souvent. Il était d'ailleurs fort bien appliqué à la pièce qu'on dressait pour le cottabe, car c'est elle qui recevait les coups, qui pâtissait en un mot de la folie des buveurs, comme l'esclave, au théâtre ainsi que dans la vie, est celui qui pâtit des boutades du maître, et qu'on ne craint ni de menacer, ni de frapper.

Voici, par exemple, un passage d'Aristophane (*Oiseaux*, 1325) qui peut servir à fixer le type de Manes. Il s'agit de la folie qui

s'est emparée des hommes de devenir oiseaux; à cet effet Pisthétæros songe à fournir des ailes à tous ceux qui en désirent, et s'adressant à l'esclave, appelé Manes, qu'il a chargé d'apporter un panier d'ailes : « Que tu vas lentement ! ne peux-tu te mouvoir plus vite ? — LE CHŒUR : Qu'on apporte au plus tôt une corbeille remplie d'ailes ; toi, Pisthétæros, presse-le donc ; frappe-le ainsi ; tiens (*On frappe l'esclave à qui mieux mieux*) : car il est aussi lent qu'un âne.— PISTHÉTÆROS : Oui, Manes est un paresseux. » Voilà bien l'esclave indolent qu'on met en branle à coups de baton. N'est-ce pas le rôle de la pièce du cottabe, destinée à résonner sous les coups de la plastinx ? Aussi c'est par allusion à ce personnage de Manes que chez les auteurs comiques le mot cottabe dût souvent être employé comme synonyme de coup. Ainsi que le remarque Athénée (xv, p. 667, C), ce qu'Eschyle dans ses *Ostologes* appelle des cottabes courbes (ἀγκυλητοὺς κοττάβους), ce sont tout simplement des coups de poing ; le personnage mis en scène par Eschyle s'écrie : « C'est ma tête qui sert toujours de but à vos cottabes courbes. » Euripide, dans *Œneus*, nous montre aussi, selon Athénée (xv, p. 666, C), un pauvre vieillard victime des traits de Bacchus (βακχιοῦ τοξεύματι), qui ne sont autres que des coups qu'on assène sur sa tête, et pour lesquels quelqu'un promet à qui frappera le plus fort le prix du cottabe. Dans Plaute (*Trin.* 967) le passage ou l'esclave Stasime se parlant à lui-même dit : « Prends garde que les nerfs de bœuf ne fassent résonner ton dos de nombreux cottabes ; » est évidemment une réminiscence des idées grecques, et la traduction d'une expression de Philémon, à qui Plaute avait emprunté le sujet de sa pièce.

Après avoir décrit l'appareil du cottabe suspendu et avant d'examiner plus en détail les diverses circonstances du jeu nous allons dire en quoi consistait le cottabe par immersion : « Il y a encore dit Athénée (xv, p. 667. E), une autre espèce de jeu qui

se jouait dans un bassin. On le remplissait d'eau, et on y faisait surnager des oxybaphes vides, sur lesquels on lançait les latages hors des carchèses ou coupes, et qu'on s'efforçait de couler à fond. Celui qui en avait noyé le plus grand nombre remportait le prix du cottabe. »

Athénée cite plusieurs passages pris des auteurs comiques, où il est fait allusion à ce jeu. C'est d'abord celui d'une pièce d'Amipsias intitulée justement *les Joueurs de cottabe*, où un personnage crie à un esclave : « Apporte les oxybaphes et les canthares, ainsi que le bain de pied que tu rempliras d'eau. » Ensuite, un passage très-défiguré de Cratinus, tiré de la *Némésis*, et qu'on peut rendre à peu près ainsi : « Jouons à la mode de mon pays, à qui frappera l'oxibaphe vide. Celui qui aura réussi à en noyer le plus grand nombre aura le prix. » Enfin un fragment des *Daitaliens* d'Aristophane : « J'ai ordonné qu'on disposât le vase du cottabe et les myrtes. »

Les oxybaphes étaient de petits vases qu'on plaçait sur les tables et dans lesquels on mettait des condiments, primitivement du vinaigre, comme son nom l'indique. On en fit, à diverses époques de différentes formes, et ceux du cottabe n'avaient pas la forme de celui qui figure dans l'ouvrage de Panofka (*Recherches sur les noms des vases*), bien que celui qu'il donne ait été reproduit d'après un vase du musée de Naples sur lequel est inscrit le mot oxybaphon. « Ceux dont on se servait au jeu du cottabe, nous dit Athénée (x, p. 494, C), et dans lesquels on lançait les latages, étaient des vases très-évasés. »

D'ailleurs quelques lignes plus haut, le même les range dans la classe des cylix, c'est-à-dire des coupes. Les canthares avaient la forme de tasses. Nous avons vu ce que c'était que le grand vase dans lequel on faisait surnager les oxybaphes; Athénée l'assimile à un bassin pour laver les pieds. Le scholiaste d'Aristophane

(*Paix,* 1244) qui a très-bien distingué le cottabe suspendu du cottabe par immersion, nous décrit ainsi ce dernier : « On prend un vase semblable à un grand bassin (λουτῆρι) que l'on remplit d'eau. On y fait surnager quantité d'oxybaphes qu'il s'agit de couler avec les latages. » Au lieu d'oxybaphes on se servait souvent de vases, en forme de nos saucières, appelés cymbes (κυμβεῖα) comme le témoigne le scholiaste d'Aristophane (*Paix,* 1241) se souvenant d'un passage de Phérécrate dans sa *Pannychis.* Ce vase, le *cymbium* des latins, était ainsi nommé, dit Festus (III), à cause de sa ressemblance avec un navire (κυμβῆς).

Dans le fragment cité des *Daitaliens* d'Aristophane, il est parlé de myrtes qu'on plaçait dans le bassin. Le scholiaste (*Paix,* 1244) nous donne exactement leur place : « On dressait un vase, semblable à un bassin ; on le remplissait d'eau et on y faisait surnager quelque petit vase de même forme ; autour du bassin (κύκλῳ τῆς λεκάνης) on plaçait des myrtes. On lançait dans le petit vase ce qui restait de vin dans les coupes et celui qui l'avait noyé était vainqueur. » On voit que les myrtes ne servaient nullement au jeu ; consacrés à Vénus, il faut les considérer ici tout-à-fait comme emblêmatiques.

Pollux (VI, 109) a décrit aussi le cottabe par immersion, mais les quelques lignes qu'il lui a consacrées ne sont pas, il me semble, sans erreurs. Voici ce qu'il dit : « On remplissait d'eau un grand vase, et on y faisait surnager une sphère, une plastinx, un Manes, trois myrtes et trois oxybaphes. Ayant lancé le cottabe d'une main légère, on devait pour réussir atteindre quelqu'une de ces choses ; celui qui en avait noyé le plus grand nombre recevait les cottabions (κοτταβεῖα), car on appelait ainsi non seulement les vases, mais les prix. »

D'abord il est évident que Pollux commet une erreur manifeste, quand il dit qu'il s'agit de noyer quelques-uns des objets qu'il nomme ; car comment noyer une branche de myrte, une sphère

ou le Manes ? Le scholiaste d'Aristophane est évidemment dans le vrai en plaçant les myrtes en cercle autour du bassin et non pas dedans. Nous l'avons dit, ils n'étaient qu'emblêmatiques. Pour ce qui est de la sphère, on comprend aisément que si une sphère est creuse ou d'une substance légère elle puisse surnager, mais dès lors on aura beau l'atteindre avec des latages on ne parviendra pas à la noyer. Donc, c'est à tort que Pollux a fait figurer une sphère parmi les objets qu'on mettait dans le bassin, ou il n'a pas su pourquoi on l'y plaçait; et cette seconde hypothèse me parait la plus probable. Très-souvent sur les vases grecs on voit ainsi figurer des sphères, c'est-à-dire des balles peintes, parfois comme simples ornements de convention que le peintre dissémine çà et là à son gré, mais le plus fréquemment mêlées à des représentations de scènes domestiques, comme emblêmes des jeux auxquels se livraient les jeunes filles, ceux-ci éveillant dans l'esprit des idées de jeunesse, de grâce et d'amour. On peut donc voir aussi dans la sphæra du cottabe un emblême idéal de l'objet aimé, ou mieux un symbole de la divine Aphrodite qui préside aux amours, de même que les myrtes, consacrés à Vénus, attestent la présence de la déesse à laquelle la libation est offerte.

Nous ne pourrons pas aussi facilement expliquer la présence de la plastinx et du Manes; et nous serons forcé de conclure, ou que Pollux s'est trompé en les mentionnant parmi les objets du cottabe par immersion ; ou que, si ce n'est pas une erreur de sa part, il faut de toute nécessité que le Manes, ne pouvant surnager, ait été dressé sur la plastinx, laquelle on pouvait noyer et par suite aussi le Manes.

Nous devons encore parler d'un autre genre de cottabe où il s'agissait, non pas de faire descendre une plastinx sur la tête de la statuette, ni de noyer des oxybaphes, mais simplement de frapper directement le Manes placé au centre d'un bassin.

Tel est celui auquel se livrent Eros et Hyménée, au XXXIIIe chant des *Dionysiaques* de Nonnus : « Aglaé trouve Éros sur la cîme dorée de l'olympe, lançant de sa coupe des gouttes de nectar. Près de lui se tient le jeune compagnon de ses jeux, Hyménée à la belle chevelure. Celui-ci pour prix de la lutte propose un savant ouvrage de sa mère Uranie à l'esprit élevé, savante du cours des astres, une sphère arrondie constellée des yeux d'Argus; de son côté le volage Éros offre le collier d'or de sa mère, la maritime Aphrodite, prix étincelant de la victoire. Dans le champ du combat est un bassin d'argent ; au milieu comme but est la statuette d'Hébé versant le vin. Le désirable Ganymède, échanson du fils du Cronos, comme juge de la lutte tient une couronne à la main. Ils commencent par tirer au sort le jet du breuvage, levant diversement les doigts de leur main, dressant et élevant les uns, tandis que les autres, réunis vers le milieu du poignet restent serrés et liés entre eux (voir le jeu de la mourre). Tous deux se livrent à cette lutte gracieuse. Désigné par le sort, le blond Hyménée saisit la coupe et, lançant dans l'espace les gouttes de nectar, passe au-dessus du bassin. Il ne fit pas alors l'orgueil de la Muse, sa mère. La liqueur, échappée de la coupe, fend l'air et va frapper au milieu du vase, d'où repoussée elle rejaillit et s'éparpille tout autour du visage de la statuette. Après lui l'adroit Éros saisit selon les règles l'adorable coupe, au fond de son cœur adresse une prière à sa mère Cypris, et visant d'un œil sûr, il décoche sur le but le breuvage qui atteint au loin. Le nectar tournoie et va tout droit frapper le visage de la statue qui rend un son éclatant dans les airs ; la tendre effigie retentit, le vase d'argent renvoie au fils de Cypris l'écho de sa victoire, et Ganymède en souriant lui décerne la couronne. »

L'appareil décrit ici par Nonnus est, comme on le voit, sensiblement différent de ceux dont nous avons précédemment parlé.

Si nous possédions tous les écrits des anciens, nous retrouverions plus d'une autre manière encore de jouer au cottabe. On pouvait disposer le jeu d'un très-grand nombre de façons ; cela dépendait de l'ingénuité des convives et du luxe qu'on voulait déployer.

Il demandait une très-grande habileté ; et l'on exigeait du joueur une certaine grâce dans la manière de lancer le cottabe. Dans une scène très-curieuse de *La Naissance de Vénus* d'Antiphane, dont plus haut nous avons déjà traduit une partie, se trouve ce passage relatif à la manière de lancer les latages : « Montre-moi comment il faut prendre la coupe. — Il faut comme pour jouer de la flûte recourber les doigts ; puis verser un peu de vin, mais pas beaucoup. Ensuite tu lanceras. — Mais comment ? Regarde : comme cela. — Par Neptune ! qu'il a lancé haut ! — — Tu feras de même. — Mais je n'atteindrais pas là même avec une fronde. — Alors il faut apprendre. »

« Il fallait en effet, ajoute Athénée, que la main se courbât avec grâce, comme le disent Dicéarque, et Platon dans son *Jupiter irrité*. Dans cette dernière pièce on conseille à Hercule de ne pas tenir la main raide en lançant le cottabe. On appelait cette manière de jeter le cottabe le jet en courbure (ἀπ' ἀγκύλης) parce qu'il fallait courber la main droite. » Ici Athénée remarque que d'autres « appelaient ancyle une sorte de coupe. » Dans un autre livre (XI, p. 782, D) il avait déjà fait dire à un des convives que « l'ancyle était une coupe dont on se servait au jeu du cottabe. » Mais quelques lignes plus bas il avait remarqué que « cette coupe était ainsi nommée de ce qu'il fallait courber (διὰ τὸ ἀπαγκυλοῦν) la main droite, car les anciens avaient grande attention à bien lancer et avec grâce le cottabe. Il y en avait même qui mettaient plus d'amour-propre à cela qu'à bien lancer un javelot. C'est donc de la position de la main qu'est venue cette dénomination. »

C'est pour une semblable cause qu'Eschyle, comme le remarque

Athénée dans le même passage, a donné aux cottabes l'épithète de « courbes ». Hésychius nous apprend de même qu'on appelait ancyle une sorte de coupe et en outre que ce mot désignait la flexion du bras, « car ceux, dit-il, qui lancent le cottabe fléchissent la main droite, lui font décrire un cercle le plus gracieusement du monde et y mettent de la coquetterie comme à une jolie chose. » Eustathe (p. 344, 24) ajoute son propre témoignage à celui d'Athénée et d'Hésychius, en rappelant aussi l'expression d'Eschyle.

Ainsi, lancer le cottabe était toute une science, et voici un passage d'un poëte élégiaque cité par Athénée (xv, p. 668, F), où est très-bien décrit ce qu'on pourrait appeler la ballistique du cottabe : « Nous, amants malheureux, établissons un troisième cottabe, corycus que nous ajouterons au gymnase de Bacchus. Que tous ceux qui sont présents saisissent de leur main le contour de leur coupe. Mais avant de lancer le cottabe, mesurez de l'œil la courbe qu'il doit décrire dans les airs et combien d'espace doivent parcourir les latages. »

Pour favoriser l'habileté qu'on cherchait à déployer, il est évident, par ce qui précède, qu'on faisait des coupes d'une forme particulière et cela ressort également d'un autre passage d'Athénée (xi, p. 480, D) où il invoque le témoignage d'Hégésandre de Delphes : « Le cottabe, selon ce que dit Dicéarque, a été introduit dans les repas à l'imitation de ce qui se pratiqua d'abord en Sicile. On se passionna tellement pour ce jeu qu'on établit dans les festins des prix qui en portaient le nom (ἆθλα κοττάβια) et que l'on fit ensuite des coupes qui paraissaient le mieux appropriées à ce jeu et qu'on appelait des cottabides (κοτταβίδες). Outre cela, on bâtit encore des salles rondes afin que, l'appareil étant au centre, tous les joueurs pussent prétendre à la victoire étant placés à une égale distance et dans une position également bonne. Car non seu-

lement on s'appliquait à frapper au but, mais on voulait que tout fut fait avec grâce. Il fallait à cet effet s'appuyer sur le coude gauche et faire décrire à la main droite un cercle gracieux pour envoyer le latage (c'est ainsi qu'on nommait le breuvage qui s'échappait du vase) et on mettait la même gloire à bien lancer le cottabe que d'autres un javelot. »

Que nous sommes bien ici en pleines mœurs grecques ! Combien dans les moindres choses les anciens savaient mettre d'élégance et de grâce. On se figure aisément cette scène charmante de jeunes gens et de jeunes femmes voluptueusement étendus en cercle autour du cottabe, sur de soyeux tissus de l'Orient. Sur la table est le bassin richement travaillé où l'on lance les latages. Les murailles sont décorées de peintures où la divinité elle-même sourit aux plus belles mortelles. On peut imaginer, si l'on veut, le jeune Alcibiade, le front couronné de roses, oubliant dans des coupes joyeuses, les graves leçons de Socrate. Dans quel temps, dans quel lieu retrouverons-nous de si charmants esprits, une recherche si savante de la grâce, et ces propos aiguisés du plus fin esprit, exprimés par la langue la plus harmonieuse qui fût au monde? Et de cette scène restituée d'après les fragments des écrivains anciens, ne serait-il pas étonnant que nous ne puissions tirer une figure digne d'inspirer un sculpteur? un petit chef-d'œuvre peut-être empreint de trop de volupté, non pas drapé des sévères plis droits des vierges du Parthénon, mais langoureusement voilée comme une danseuse d'Herculanum? Or, en deux vers, car la concision est un mérite tout hellénique, le tendre Bacchylicle l'a dessinée d'un trait dans ses *Erotiques*, en parlant d'une jeune femme adorée qu'il dévorait du regard au milieu d'un festin, « lorsqu'arrondissant sa main pour lancer le cottabe, elle développait son bras blanc aux regards des jeunes gens. »

On s'attendait certainement à trouver dans ce chapitre quelques

reproductions des monuments de l'antiquité. Malheureusement le jeu du cottabe ne figure que d'une façon très-incomplète sur les bas-reliefs, ou sur les vases. D'abord, quant à l'appareil lui-même, aux deux plastinx suspendues comme une balance, ou au bassin plein d'eau sur lequel nagent des oxybaphes, aucun monument ne nous en a offert la représentation. Quant au jeu, je sais que sur un assez grand nombre de vases, on explique des scènes bachiques par le jeu du cottabe (De Witte, *cab. Durand*, n°ˢ 808, 809); toutes ressemblent plus ou moins à celle d'un vase du Louvre qu'a publiée M. Panofka (*Recherches sur les vases grecs*, p. 20, pl. VII). Sans doute nous voyons bien là une scène de festin antique ; il est possible que les convives viennent de jouer ou vont jouer au cottabe, mais rien ne prouve que le moment choisi par l'artiste est celui où ils sont en train de se livrer à cet exercice. Ils sont tous appuyés sur le coude gauche et tiennent une coupe par un seul doigt de la main droite passé dans l'anse, ce qui est simplement un mouvement d'allégresse bachique. Sur un vase publié par Inghirami (*Monum. Etrus.* Ser. V, pl. XXXVI), on voit aussi un homme couché sur un lit, le coude gauche appuyé sur un coussin et tenant un cylix par un doigt de la main droite ; or, c'est avec raison que dans l'explication de ce monument l'auteur n'a pas parlé du cottabe. Même geste sur un bas-relief de la villa Albani (Zoega, *Bas. rel.* II, pl. LXXXII) où un satyre danse en poursuivant une bacchante échevelée. Sur d'autres vases, sur un entr'autres de la première collection Hamilton (Ed. de Paris, II, pl. XLIII), on voit des convives couchés sur des lits, tenant de même leur coupe par un seul doigt passé dans l'anse ; mais, détail important, ils sont tous appuyés sur le coude droit, ce qui tendrait à prouver que dans toutes ces scènes, ce n'est nullement le cottabe que l'artiste a voulu représenter.

Parmi tous les monuments qui peuvent se rapporter à ce jeu,

le plus intéressant est celui que nous donnons ici, car le jeune homme qui y est représenté joue réellement au cottabe et vient de lancer le latage. C'est une peinture qui décorait (je crois que le vase n'existe plus) un des vases de la seconde collection Hamilton (Ed. de Paris, I, pl. XXXVI). La scène se passe après le repas pendant les Dionysiaques ; un esclave affublé d'un costume de faune joue de la double flûte. Voulant donner plus de développement au reste de la composition nous n'avons pas reproduit cette figure un peu disgracieuse. La jeune femme que l'on voit assise aux pieds du lit tient dans la main une de ces couronnes qu'on distribuait aux convives après le repas, surtout les jours de fête.



Sur le lit est un jeune homme à demi couché, appuyé sur son coude gauche et tenant une branche de myrte, arbuste consacré à Vénus, tandis qu'il lance le cottabe de la main droite. A terre, devant le lit est le bassin dans lequel devait tomber le vin en ré sonnant. Mais ce qui est particulièrement intéressant, c'est d'abord

le vase que tient le jeune homme, un de ceux évidemment qu'on appelait cottabides et qui étaient fabriqués spécialement pour le cottabe; ensuite la manière gracieuse et savante dont le joueur a recourbé la main en lançant le latage. C'est là ce mouvement de main et d'avant bras dont nous avons parlé longuement plus haut et que les joueurs de cottabe s'appliquaient à exécuter avec tout l'élégance possible.

Mais revenons au jeu lui-même sur lequel nous avons encore quelques détails à donner. Si nous le considérons dans son but, nous remarquerons que dans ses plus grandes complications, et aux époques où on ne le regardait plus que comme une sorte de jeu de hazard, l'idée qu'on y attachait dans l'origine persista toujours. Si l'on se reporte à ce que nous avons dit au commencement de ce chapitre, on se rappellera que le cottabe a son origine dans la divination par le vin. Le but primitif du joueur était de tirer une prophétie relative à son amour des circonstances de la libation. Or, cette idée superstitieuse attachée à la libation ne s'effaça jamais complètement. C'est pourquoi, même lorsqu'il ne s'agissait que de gagner des prix, le joueur, non content de développer son adresse, engageait en quelque sorte une partie entre le Sort et lui, afin de savoir si Vénus lui était favorable, c'est-à-dire s'il était payé de retour par la personne qu'il aimait. Cette interrogation jetée au Sort est indépendante du jeu, c'est un reste persistant de l'antique libation prophétique. Athénée dit très-bien (xv, p. 668, B) « qu'en jouant au cottabe, on prononçait le nom de la personne qu'on aimait. » Et c'est pourquoi le latage était consacré à Vénus, comme le témoigne un court fragment de l'*Inachus* de Sophocle, cité par le même, où le poéte lui donne l'épithète d'aphrodisien.

Quant aux prix qui portaient aussi le nom de cottabes, Athénée s'exprime ainsi (xv, p. 667, D) : « Un prix était réservé à celui qui avait bien lancé le cottabe ; c'étaient, comme nous l'avons vu

dans le fragment d'Antiphane, des œufs, des pâtisseries et des friandises. » Et il invoque le témoignage de plusieurs poëtes comiques, de Céphisodore dans *Trophonius*, de Callias ou Diocles dans *le Cyclope*, d'Eupolis et enfin d'Hermippe dans ses *Iambes*.

Mais il y avait une autre manière d'organiser la partie. On jouait parfois au cottabe absolument comme aux dés; chacun mettait un enjeu. Athénée y fait allusion (xv, p. 666, D : « Platon le comique, dans son *Jupiter*, dit que c'était un jeu dans lequel ceux qui jetaient un coup malheureux (δυσκυβοῦντες) perdaient leurs vases. » Et il cite le passage de Platon; c'est un dialogue, dont nous ne traduirons pas quelques passages peu intelligibles, entre trois personnages parmi lesquels est une jeune femme : « Jouez au cottabe tandis que je vais préparer le repas... (*S'adressant à l'esclave*) : Toi, prends l'eau, donne les coupes.—Jouons des baisers.—Celà n'est pas permis. Mettez tous deux pour enjeux, celle-ci les crépides qu'elle porte et toi ton cotyle. — Bravo! ce combat laissera loin de lui ceux de l'isthme. »

Nous avons rassemblé dans ce chapitre tout ce qu'il nous est donné de savoir du cottabe et, comme on a dû le remarquer, tous les renseignements nous sont venus des poëtes comiques d'Athènes, dont Athénée et les lexicographes nous ont conservé d'assez nombreux fragments. Si le temps n'avait pas détruit la presque totalité de leurs œuvres, quel tableau curieux et complet nous aurions pu tracer des mœurs grecques! Mais ces courts fragments, souvent peu intelligibles, sont comme des échappées de lumière qui n'éclairent vivement qu'un certain point du tableau, tandis que les autres restent dans l'ombre.

Les Grecs, on le sait, avaient une manière en quelque sorte toute plastique d'exprimer leurs idées; ils se plaisaient à revêtir leurs pensées de formes et de traits précis, afin de les rendre pour ainsi dire visibles. Nous pouvons encore ici observer cette dispo-

sition et ce goût tout hellénique. On conçoit que ce jeu fut œuvre de débauchés, d'hommes de loisir que les affaires de l'état laissaient à leurs plaisirs et à leurs festins. Aussi est-il compté comme un des charmes de la paix, dont il devient un symbole. C'est ainsi que dans Aristophane (*Paix*, 343) Trygée s'écrie : « Quand vous tiendrez la paix, alors réjouissez-vous, criez et riez ; car il vous sera permis de naviguer, de demeurer en repos, de faire l'amour, de dormir, de courir les fêtes, de festiner, de jouer au cottabe, etc. » Plus loin, quand la paix est venue, c'est le fabricant de trompettes qui se lamente (*Id*. 1240) : « Maintenant que ferai-je de cette trompette, que dernièrement j'ai achetée soixante drachmes? — Verse du plomb dans le creux, lui répond Trygée, suspends-là, plantes-y une longue verge et tu auras là un cottabe suspendu. » Tout ce qui a trait au plaisir servira aux poëtes à esquisser ce tableau de la paix. Athénée (xv, p. 668, A) nous a conservé un morceau de ce genre qui ne manque ni de lyrisme ni de grandeur. Le Scholiaste d'Aristophane en a tiré deux vers qu'il donne comme tirés des *Soldats* d'Hermippe. Le fragment complet que donne Athénée est d'une autre pièce d'Hermippe, intitulée les *Parques*. Au ton élevé, à la coupure des vers on reconnaît une strophe de chœur. Dans la comédie grecque, au milieu des incidents les plus burlesques, on sent passer à certains moments le souffle généreux de la Muse ; c'est que c'est essentiellement une œuvre d'art et que le poëte sait s'élever au-dessus des misères de ses personnages. Il gronde alors, il chatie, encourage, exalte ; il entre en communication avec l'âme de la foule et, comme dans ce passage, il pleure avec elle sur les malheurs de la patrie : « Les chauds manteaux sont rejetés, chacun agraffe sa cuirasse ; on boucle les cnémides sur le pied ; plus de désir de la molle pantoufle. Tu verras la verge du cottabe roulée dans la paille. Manes n'entend plus les latages ; et peut-être tu

rencontreras la malheureuse plastinx, contre la porte du jardin, mêlée aux immondices. »

Et cette guerre en effet, contre les conséquences fatales de laquelle s'élève le poëte, c'est celle du Peloponèse. Or, on en connaît l'histoire et, sinon la cause historique, du moins l'incident supposé par les ennemis de Péricles et d'Aspasie, qui l'aurait fait éclater, comme l'étincelle qui détermine un incendie. Et si nous répétons ici la calomnie propagée par Aristophane, dans les *Acharniens* (524), à la veille justement d'en démontrer la fausseté dans un autre ouvrage, c'est qu'elle renferme un trait des mœurs du temps. « Gris, après une partie de cottabe (μεθυσοκότταβοι), dit Dicæopolis, des jeunes gens vont à Mégare et enlèvent la courtisane Simétha. Là-dessus, les Mégariens, enflés de colère, enlèvent à leur tour deux courtisanes d'Aspasie; de là, la guerre qui éclate dans toute la Grèce au sujet de trois coquines ; de là, colère de Péricles l'Olympien, qui lance des éclairs, qui tonne, qui ébranle la Grèce. »

Maintenant, si nous voulons ajouter un dernier mot, pour terminer cette histoire déjà un peu longue du cottabe, nous dirons que ce jeu, qui exigeait de l'habileté et uue certaine grâce, n'était exempt ni de recherche, ni de prétention. Il fit fureur, on s'y exerçait même au bain, comme le témoigne Diogène Laerce, qui rapporte dans la vie de Diogène un mot du philosophe : « Il dit à un jeune homme qui jouait au cottabe dans le bain (sans doute en lançant tout simplement de l'eau avec la bouche) : Plus tu fais bien, plus tu fais mal. » Et en effet ce jeu conduisait directement à la débauche. Amipsias, au dire d'Athénée, avait composé une pièce intitulée *les Joueurs de cottabe;* mais on peut traduire le titre de sa pièce par *les Libertins* ou *les Débauchés,* car c'est bien certainement les mœurs dissolues d'Athènes que voulait flétrir le poëte. Il s'attacha un renom fâcheux au titre de joueurs de cottabe et on en vint, comme dans Plutarque (*Quæst. conv.* III, VI), à

dire de quelqu'un qui sentait le vin, qu'il exhalait une odeur de cottabe. Mieux encore, pour peindre le dernier degré de l'ivresse, on alla jusqu'à se servir de l'expression très-significative de lancer le cottabe (ἀποκοτταβίζειν). Sans doute, ainsi que le font remarquer l'*Etymologicum magnum*, Pollux et Athénée (xv, p. 666, A), c'était à tort et ce ne fut que très-tard qu'on se servit de cette expression, pour désigner les suites fâcheuses du vin. Mais il n'en est pas moins vrai que ce mot très-énergique faisait image et fut justement employé lorsque, les mœurs allant toujours en se dépravant, on ne vit plus dans ce jeu qu'une occasion de débauche et d'orgie. L'emploi de ce mot en fut la condamnation. Le jour où l'on donna le nom de cottabe à la nausée du buveur vaincu par l'ivresse, qu'on était loin en effet de l'époque primitive où ce mot désignait le bruit que faisait entendre, en tombant à terre, le vin répandu pieusement en l'honneur des dieux !

# CHAPITRE XI

## JEUX PÉRIODIQUES

### § I. LE JEU DES OUTRES ENFLÉES (ἀσκωλιασμός).

C'est un rude labeur que celui du vendangeur. Aussi, quand les vignes ont été dépouillées de leurs dernières grappes ; quand, sous les pieds nus qui le pressent, le raisin a empli la cuve de vin nouveau ; quand, pour le garder dans les celliers, on a renfermé le vin dans des outres, le vendangeur alors peut se reposer. L'enivrante odeur de la liqueur nouvelle a mis son cœur en gaieté ; Bacchus lui sourit et la fête commence. Pendant les jours qui sont consacrés au dieu toujours jeune, toujours beau, la Grèce entière est en liesse. Dès longtemps d'avance le chorège a préparé les chœurs ; les théâtres s'ouvrent, où viennent lutter les poëtes ; les processions se forment et les autels se chargent de victimes. Epoque de plaisir et de folie ! Tout ce qu'il y a de jeune, d'ardent, d'insensé même dans le cœur de l'homme s'élance au dehors, comme la liqueur pétillante s'échappe du vase qui l'enferme. Tout devoir, toute pudeur sont pour un temps oubliés : c'est la fête de la fécondité et de l'intempérance. Plusieurs jours sont consacrés à ce

débordement des passions humaines ; et ils se succèdent, chacun amenant les cérémonies et les processions qui lui sont particulières. De même qu'aujourd'hui, dans nos fêtes publiques, à côté des théâtres sur lesquels, hélas ! ne monte pas la muse railleuse d'Aristophane, se dressent les mats de cocagne et se préparent les courses au sac, les jeux de bague, etc., de même, à Athènes, à la comédie nouvelle succédaient dans le théâtre de Bacchus des jeux, des exercices et des luttes.

C'est alors que le gros rire parcourt l'assemblée. Au milieu du théâtre on apporte une outre ; elle est gonflée d'air, mais dans les grandes occasions elle est pleine de vin. A l'extérieur, elle a été soigneusement graissée. Les prétendants sont en ligne, chacun d'eux devant à son tour s'y élancer à cloche-pied (ἀσκωλιάζειν de ἐν ἀσκῷ λιάζειν). Les uns après les autres ils chancellent, ils tombent, et les spectateurs éclatent de rire. Enfin, miracle d'équilibre, sur cette outre qui cède sous le pied et qui glisse, un lutteur habile réussit à se tenir debout. Les applaudissements constatent son triomphe et l'heureux vainqueur emporte l'outre pleine de vin.

Le scholiaste d'Aristophane qui nous donne ces détails (*Plutus*, 1129) nous explique assez naïvement pourquoi l'on se servait de peaux de bouc. C'est, dit-il, que cet animal est ennemi de la vigne. Et il cite à ce propos l'épigramme suivante d'Evénus (IX, 75) : « Me mangerais-tu jusqu'à la racine, ô bouc, je produirai encore assez de raisin pour les libations qu'on fera le jour de ton sacrifice. » Disons simplement que dans ce jeu on se servait de peaux de bouc, parce qu'on a l'habitude dans tout le midi de conserver le vin dans des outres faites de ces peaux.

Parmi les scholies se trouve une citation plus curieuse, celle de trois vers tirés d'une pièce du poëte comique Eubulus : « Après ces exercices poussez l'outre au milieu, sautez dessus et moquez vous de ceux qui tombent : tel est l'ordre. » Il est possible que

nous ayons là, modifiées par la forme poétique, les paroles mêmes qu'il était d'usage à l'épimélète, ou commissaire préposé à la célébration des fêtes, de prononcer, quand il jugeait qu'il était temps de passer à ce nouvel exercice.

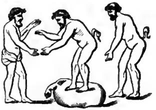
On pourrait peut-être aussi deviner la situation comique imaginée par le poëte. Supposez quelque Falstaff antique, ou même quelque citoyen engraissé de déprédations, car Eubulus n'était pas si éloigné de l'ancienne comédie qu'il n'ait dû avoir la velléité de ressaisir le fouet d'Aristophane ; on le traîne en scène, on le pousse, on le hue, et voilà qu'un personnage prononce gravement ces paroles sacramentelles : « Après ces exercices poussez l'outre au milieu ; sautez dessus et moquez-vous de ceux qui tombent : tel est l'ordre. » La situation aurait été comique et assez dans le goût de la comédie grecque.

De la Grèce ce jeu passa en Italie. Virgile, qui, d'accord avec le scholiaste d'Aristophane, attribue le sacrifice qu'on fait d'un bouc à Bacchus à la guerre meurtrière que ces animaux font à la vigne, voit l'origine de la tragédie dans ces jeux grossiers ; et il nous dépeint (*Georg.* II, 384) les villageois « répandus sur l'herbe des prairies, sautant au milieu de rasades joyeuses sur des outres enflées (*unctos saliere per utres*). »

Aujourd'hui ce jeu n'a pas encore disparu ; il fait toujours la joie des habitants du midi de la France, à la Saint-Jean et à la Saint-Pierre. Mistral, ce Théocrite de la Provence, n'a pas manqué de le rappeler dans *Mireille*, vers la fin de l'épisode de Lagalande : « Et dans la foule qui se presse, triste comme un long frêne que l'on a écimé, disparut le grand coureur. Ni à la Saint-Jean, ni à la Saint-Pierre, nulle part jamais plus il ne s'est montré pour courir ou sauter sur l'outre enflée. »

Nous reproduisons une pierre gravée (Raponi, *Rec. de pierres grav.* pl. XI) où le jeu de l'outre est représenté. On a dit maintes

fois que ce sujet se voyait très-fréquemment sur les monuments de l'antiquité; cela n'est pas exact, car, si en effet dans tous les recueils de pierres gravées, on voit reproduit le jeu des outres enflées, c'est toujours la même composition, dont il existe sans



doute des répétitions nombreuses. Mais je n'ai pas encore vu une composition différente de celle que j'ai fait graver ici, soit par le nombre des personnages, soit par leur attitude. Et d'ailleurs j'ai quelques réserves à faire sur le sujet même de cette scène.

Il est à remarquer que le personnage qui est sur l'outre ne s'y maintient pas d'un pied, comme il était d'usage de le faire dans le jeu que nous avons décrit. Peut-être au moment de tomber a-t-il mis ses deux pieds sur l'outre pour tacher d'y conserver son équilibre. Le satyre de droite et celui de gauche semblent tout prêts à retenir le troisième, s'il venait à tomber; or nous avons vu qu'on ne cherchait guère à éviter les chutes aux prétendants, puisqu'au contraire elles constituaient l'élément comique. Ainsi le geste des deux satyres de droite et de gauche, ainsi que la posture du troisième, peuvent faire soupçonner que ce n'est pas précisément le jeu de l'outre enflée que l'artiste a voulu retracer. Nous pourrions avoir, dans ce petit monument de l'antiquité, non pas le jeu, mais ce que j'appellerai l'épreuve de l'outre. Je m'imagine que lorsqu'on avait renfermé le vin dans la peau de bouc et qu'on avait lié l'ouverture, il fallait encore s'assurer si le lien était solidement adapté, et si par quelque fissure imperceptible le vin ne

pouvait pas s'échapper ; et qu'à cet effet un vendangeur montait sur l'outre et lui faisait subir l'épreuve de son poids, ce qui serait l'origine du saut sur l'outre enflée.

D'ailleurs ce ne serait pas le seul jeu dont les anciens auraient puisé l'idée dans les travaux de la vendange. Si l'on se reporte plus haut, page 97, on pourra remarquer un lien d'origine semblable entre le jeu où deux satyres, sur des pierres amoncelées dans une sorte de cadre, se livrent à l'exercice de la traction, et les nombreux bas-reliefs du musée Campana et les terres cuites du musée de Berlin, représentant deux satyres qui, se tenant à une corde, pressent sous leurs pieds le raisin, amoncelé dans une cuve très-large et peu profonde, entre deux autres satyres dont l'un joue de la double flûte et dont l'autre tient une corbeille de raisin.

Après les considérations qui précèdent, l'usage de jouer à l'outre enflée, à Athènes, dans le théâtre de Bacchus, s'explique facilement, puisque cet exercice n'était autre chose que la représentation du dernier travail de la vendange, et s'offrait à l'esprit des spectateurs avec l'idée d'un labeur terminé, d'un bien-être et d'une richesse assurés.

## § II. — LA COURSE DU FLAMBEAU.

La course du flambeau s'exécutait à Athènes à trois époques différentes, aux Panathénées, aux fêtes de Vulcain, et à celles de Prométhée. Il en a été souvent donné de fausses descriptions. Les uns voulaient que plusieurs jeunes gens, portant chacun une torche, eussent exécuté une course de vitesse, le premier qui arrivait au but avec son flambeau allumé devant être proclamé vainqueur;

les autres, traçant de ce jeu un tableau difficile à comprendre, représentaient les rivaux comme se passant une torche allumée de main en main pendant le temps de la course.

Ces diverses manières de voir sont à mon avis erronnées. Je tâcherai donc d'expliquer, quoiqu'en peu de mots, comment s'exécutait cette course. On connait le vers célèbre de Lucrèce (II, 78), où il nous représente les générations se transmettant de l'une à l'autre, comme les coureurs, le flambeau de la vie (*quasi cursores vitaï lampada tradunt*). Or les générations ne vivent pas simultanément ; elles se succèdent, et Lucrèce nous les montre, dans son langage imagé, se transmettant de l'une à l'autre le flambeau de la vie, c'est-à-dire celle qui disparait le remettant aux mains de celle qui entre dans la carrière. Ainsi ce vers souvent mal expliqué est très-clair, et concorde parfaitement avec la description que nous trouvons dans Pausanias (*Att.* XXX).

Mais, comme je ne voudrais pas accumuler un grand nombre de citations, je renverrai le lecteur au savant traité que Meursius à composé sur les fêtes de la Grèce, où se trouvent rassemblés avec soin tous les passages des auteurs anciens ayant trait à cette course, et je me contenterai d'en donner une description aussi courte que possible. Le comte de Caylus, d'ailleurs, dans son *Recueil d'antiquités* (I, préf. p. XVII) en a déjà présenté une très-juste et fort claire.

Le jour de la course, on s'assemblait dans le jardin d'Académus, aux pieds d'une tour qui s'élevait près de l'autel de Prométhée. C'était le point de départ. Une longue voie traversait le Céramique et aboutissait à une porte de la ville : c'était le champ de course. Les coureurs, c'est-à-dire ceux qui briguaient le titre de porte-flambeau (λαμπαδηφόρος) et l'honneur de figurer comme tel dans les cérémonies religieuses, étaient rassemblés aux pieds de la tour et tiraient au sort l'ordre dans lequel ils devaient lutter; car, c'est là

le point essentiel, ils ne couraient pas simultanément, mais l'un après l'autre, ainsi qu'on va le voir. Le magistrat, qui présidait à la célébration des jeux, allumait un flambeau au feu sacré qui brûlait sur l'autel de Prométhée, et le remettait à celui qui devait partir le premier. Celui-ci s'élançait, seul dans la carrière, étant animé de la double ambition de conserver tout le temps de la course son flambeau allumé et de parcourir la double distance de la tour à la ville dans le moins de temps possible. Si le premier laissait la flamme s'éteindre pendant le trajet, il était déclaré hors de combat; il remettait le flambeau, qu'on rallumait, entre les mains du second. Celui-ci partait à son tour. Et les prétendants se transmettaient ainsi le flambeau de main en main jusqu'à ce que l'un deux fut déclaré vainqueur. Si tous ceux qui s'étaient mis sur les rangs le laissaient successivement s'éteindre, nul n'était décoré du titre honorifique de porte-flambeau, que conservait sans doute celui qui remplissait ces fonctions à la solennité précédente.

Cette course avait lieu ordinairement à pied, cependant aux Panathénées elle s'exécutait à cheval. On voit souvent des porte-flambeau figurés sur des médailles antiques ou sur des pierres gravées; Brönstedt, qui en a publié une (*Recherches en Grèce*, II. p, 285 et pl. XXXVI), traduit une remarque très-juste de Bœckh sur les flambeaux. « L'art, dit le savant allemand, consistait à courir très-vite sans laisser éteindre la torche, ce qui est aisé pour les torches telles que nous en avons, mais difficiles pour les flambeaux semblables aux cierges, que les joûteurs portaient sur un chandelier muni d'un disque, ainsi qu'on le voit sur les représentations des monuments. »

Barthélemy, dans son *Anacharsis*, a donné de cette course une description entièrement différente. Il veut que les prétendants aient été placés à des stations également distantes, le premier courant et transmettant le flambeau au second, qui partait à son tour et

allait porter le flambeau au troisième ; et ainsi de suite. Il s'appuie surtout sur un passage d'Hérodote (VI, 98), où l'historien décrit les relais de poste des rois de Perse et compare les courriers se transmettant les dépêches aux coureurs des fêtes de Vulcain. Mais, si le lecteur veut bien se reporter au passage cité, il verra clairement qu'Hérodote ne compare pas la manière dont sont placés les courriers à celle dont, suivant Barthélemy, seraient placés les coureurs ; il assimile seulement la dépêche passant de main en main au flambeau que, selon notre description, les joûteurs se transmettent, quand ils ont accompli leur course circulaire.

Quant au nombre des coureurs, on a voulu qu'ils n'aient été qu'au nombre de trois, et cela parce que Pausanias ne parle que d'un premier, d'un second et d'un troisième coureur. Cette preuve est sans valeur à mes yeux, car dans le passage déjà cité d'Hérodote il n'est aussi parlé que d'un premier, d'un deuxième et du troisième courrier, et cependant il est bien évident que le nombre en était variable, suivant la distance à parcourir. Pausanias, comme Hérodote, n'emploie ces expressions de premier, second et troisième, que par un procédé usité dans la description d'actions successives et non simultanées auxquelles concourent plusieurs personnes.

Dans la seconde collection des vases d'Hamilton (Éd. de Paris, II, pl. XI), on voit, il est vrai, trois coureurs ; mais sur le célèbre vase de Pergame, publié par le comte de Choiseul-Gouffier (*Voyage en Grèce*, II, pl. IV), il y en a quatre à cheval, ayant chacun un flambeau allumé. Toutefois si je cite ce vase, c'est uniquement parce qu'on a expliqué le sujet qui le décore par la course des flambeaux ; car je crois qu'il représente simplement une marche ou une procession aux flambeaux.

L'éditeur des vases d'Hamilton explique le jeu en disant que les trois joûteurs partaient en même temps, chacun portant une

torche, et que le premier d'entr'eux qui arrivait au but, sa torche allumée, était proclamé vainqueur. Mais dans cette hypothèse, le vers de Lucrèce cité plus haut devient selon moi inexplicable, puisque le flambeau ne passe plus des mains d'un joûteur dans celles d'un autre. D'ailleurs, selon la description que j'ai donnée, la scène qui décore ce vase est très-simple à expliquer. Les trois joûteurs sont reconnaissables à la couronne qu'ils portent. Deux seulement ont encore à la main leur flambeau allumé ; le troisième ne l'a plus. A gauche est le juge de la lutte. Une Victoire s'approche de l'un des coureurs et lui donne une bandelette. Celui en effet qui n'a plus son flambeau a été déclaré hors de combat ; le second au contraire a rapporté la torche allumée, et il est par conséquent déclaré vainqueur. Si le troisième tient un flambeau dans la main, ce n'est pas que chacun ait eu le sien, ce qui serait contraire au caractère essentiel du jeu, qui est que le même doit servir à tous les coureurs, c'est tout simplement par un stratagème ingénieux de l'artiste, qui a voulu fixer le moment de la scène, alors que le premier est vaincu, que le second est déclaré vainqueur, le troisième n'ayant pas encore couru.

Au surplus nous ne ferons aucune difficulté de convenir que les enfants dans leurs jeux ont pu diversifier cette course suivant leur caprice, et peut-être réaliser toutes les descriptions qu'on en a imaginées. Mais l'enfant se servait-il toujours d'une torche enflammée ? non sans doute, et après avoir décrit une solennité religieuse de la Grèce, nous nous trouvons sur la trace d'un petit jeu bien humble et bien modeste, dont on peut apercevoir ainsi aisément le caractère symbolique, et que nous pratiquons encore sous le nom familier de *Petit bon homme vit encore*. Ce n'est pas le seul de nos jeux qui ait son origine dans une solennité antique. C'est ainsi, par exemple, que nos courses de bagues pourraient bien remonter jusqu'aux cérémonies qui précédaient les initiations

au culte de Bacchus. On sait en effet que parmi les purifications symboliques auxquelles on soumettait l'initié, il en était une qui consistait à saisir en sautant un phallus suspendu entre deux colonnes. Et, si l'on ne craignait de s'aventurer dans de vaines subtilités, on pourrait peut-être pousser plus loin l'analogie, rapprocher la course circulaire de nos chevaux de bois, de l'orbe décrit par l'astre du jour et voir, dans la petite lance dont le joueur est armé et dans la bague, un double symbole relatif à la force génératrice du dieu-soleil.

### § III. — LE SAUT PAR DESSUS LES FLAMMES.

Le onzième jour avant les kalendes de mai, c'était fête à Rome et dans les campagnes environnantes. On célébrait la fondation ou, pour parler comme les anciens, le jour natal de Rome. Cette fête commémorative et en même temps purificative, s'appelait les Palilies, étant consacrée à Pales, divinité qui préside aux travaux des champs.

« C'était fête à Rome, dit Properce (IV, IV); c'était le jour, appelé les Palilies par nos pères, où Rome vit commencer ses murailles. Les pasteurs célébraient cet anniversaire par des festins et des jeux; ils cherchaient leurs délices dans des mets rustiques et la bande, aux pieds poudreux, franchissait gaîment les monceaux de foin qui flambaient çà et là. »

Tel était en effet le jeu particulier auquel on se livrait aux jours des Palilies : on allumait çà et là des monceaux de paille ou de foin, et les pasteurs, mis en gaîté par les libations, franchissaient ces feux allumés dans la plaine. « Le pasteur, dit Tibulle (II, V) égayé par Bacchus, célébrera sa fête des Palilies : ô loups, fuyez

loin des étables. Il allumera des monceaux de paille légère et sautera à travers les flammes sacrées. »

Ovide, dans ses *Fastes* (IV, 721) a parlé longuement de ce rit ancien : « J'ai sauté, dit-il, à travers trois rangées de flammes, et de ma branche de laurier j'ai répandu l'eau lustrale. »

Ovide, cherchant à se rendre compte de la signification de cette coutume antique, s'approche bien près de l'origine probable, guidé sans doute par une pénétration naturelle. Après avoir passé en revue plusieurs explications auxquelles lui-même ajoute peu de foi, il s'exprime ainsi : « Voici celle qui me parait le plus près de la vérité : Lorsque Rome fut fondée, il fallut transporter les dieux Lares sous de nouveaux toits. Quittant leurs habitations agrestes pour d'autres demeures, ils mirent le feu à celles qu'ils abandonnaient ; et à travers les flammes sautèrent troupeaux et pasteurs, ce qui a lieu encore aujourd'hui, ô Rome, à ton jour natal. » Denys d'Halicarnasse de son côté rapporte que le jour de la fondation de Rome, Romulus fit allumer des feux devant les tentes et fit sauter le peuple à travers les flammes pour le purifier de ses souillures. Mais Ovide, qui a un sentiment vague de la vérité, se trompe d'abord en plaçant l'origine de ce jeu à la fondation de Rome, ensuite en faisant enflammer les maisons des pasteurs.

Ce jeu, ou mieux cet usage, était répandu non seulement chez les Grecs et chez les Latins, mais encore chez tous les peuples du Nord, ce qui permet de le croire antérieur au temps que nous pouvons supputer historiquement. Pour les anciens la flamme était en quelque sorte l'âme du foyer ; et le foyer l'autel domestique. Celui-ci était, non pas réellement, mais symboliquement, toute la demeure de l'homme antique. Quand il changeait de résidence il allumait le nouveau foyer à des flammes prises sur l'ancien. Or, lorsqu'il s'agit de fonder Rome, tous les pasteurs qui avaient d'autres foyers durent, au moment d'en allumer un nou-

veau, rompre en quelque sorte avec la patrie, c'est-à-dire avec la demeure paternelle ; car on ne pouvait avoir deux foyers, autrement dit deux religions, deux séries d'ancêtres à honorer. Ils allumèrent des feux, symboles de leurs premiers foyers, et sautèrent par dessus la flamme, se purifiant ainsi et se détachant des liens d'autrefois. Le saut par dessus le feu constituait un acte d'affranchissement. A partir de ce moment ils n'appartenaient plus à leur ancienne demeure et devenus libres pouvaient en fonder une nouvelle. Après avoir franchi les flammes on éteignait le feu ; les fondateurs appartenaient dès lors au foyer nouvellement allumé. L'action d'éteindre le feu s'était conservée, comme on l'a vu, dans une cérémonie qui consistait à asperger la flamme, au moyen d'une branche de laurier trempée dans l'eau lustrale.

Ainsi ce jeu était commémoratif de la fondation de Rome ; tous les ans on rappelait de la sorte la cérémonie pieuse qui avait nécessairement dû précéder l'acte de la fondation. Puis, de cette purification, qui n'avait sa raison d'être que dans une circonstance déterminée, on fit une purification annuelle et aussi un acte d'affranchissement qui devint comme une radiation symbolique des contrats. Enfin le saut par dessus le feu devint un jeu auquel se livraient gaîment les habitants des campagnes, perpétuant ainsi, sans en pénétrer le sens, cette coutume qu'ils avaient reçue de leurs ancêtres et qu'ils transmettaient à leurs enfants.

## § IV. — LES JEUX TROYENS.

Mon intention n'est pas de m'étendre ici sur les jeux troyens, car en réalité ils rentrent dans les exercices de l'hippodrome et du cirque. Ils seraient même mieux à leur place dans un traité sur la

danse que dans ce livre, puisqu'ils ne sont pour ainsi dire qu'une danse équestre, dans laquelle les cavaliers s'ingéniaient à reproduire les passes, les mouvements compliqués et les figures de la danse armée ou pyrrhique.

Chacun sait suffisamment ce que c'était que cette danse appelée pyrrhique. Simple à son origine et consistant dans un chœur armé simulant les marches et les contre-marches d'un combat, elle prit un caractère moins guerrier, mais plus bachique, lorsque pour célébrer les Dionysiaques les danseurs changèrent le glaive et la lance contre le thyrse ; enfin elle se compliqua et se modifia d'une autre façon en devenant une pantomime cadencée, reproduisant par gestes une histoire mythique ou héroïque. Ainsi cette danse pourrait se diviser en trois genres : la pyrrhique guerrière, la pyrrhique bachique, la pyrrhique scénique. Les jeux troyens paraissent n'être autre chose qu'une transformation de la pyrrhique guerrière.

Ce qui surtout nous a engagé à parler des jeux troyens, c'est qu'on n'en livrait pas l'exécution à une troupe d'acteurs, mais qu'ils constituaient un amusement noble et privilégié, réservé aux jeunes gens des plus grandes familles. D'ailleurs nous nous contenterons d'en donner deux ou trois descriptions. La plus complète est celle qu'en a tracée Virgile, au V$^{e}$ livre de l'*Enéide* (548-603). Elle est assez longue, aussi l'abrègerons-nous un peu, en passant ce qui n'offre pas un rapport direct avec le jeu :

« Va, dit Enée au fils d'Epytus, et si Ascagne a réuni la jeune troupe et préparé la course des chevaux, qu'il conduise les escadrons au tombeau de son aïeul et que lui-même s'y montre sous les armes. Puis Enée donne l'ordre au peuple de vider le cirque et de laisser le champ libre. Les enfants s'avancent, brillant aux yeux de leurs parents, sur des chevaux soumis au frein. A leur arrivée, un murmure d'admiration s'élève des rangs de la jeunesse

trinacrienne et troyenne. Tous portent selon l'usage une couronne et une lance armée d'un fer. Quelques-uns ont un léger carquois sur l'épaule. Sur leur poitrine pend un flexible collier d'or passé autour de leur cou. Divisés en trois escadrons, ils obéissent à trois chefs, maîtres égaux, qui réunissent chacun douze enfants sous leurs ordres. Priam commande le premier... Atys, le second... Et Jules lui-même, le troisième... Lorsque la jeune troupe eut achevé le tour du cirque, en se faisant admirer à tous les yeux, le fils d'Epytus donne de loin le signal par un cri et fait résonner son fouet. Tous partent de différents côtés en troupes égales; puis, les chœurs eux-mêmes se divisant trois par trois, ils rompent leurs escadrons, et enfin rappelés ils opèrent des conversions et présentent leurs lances menaçantes. Ensuite ils simulent d'autres courses, fuites et retours soudains; ils décrivent des cercles qui s'entrelacent et leurs jeux offrent un simulacre de combats. Tantôt ils fuient en tournant le dos, tantôt par un retour offensif, ils présentent le fer. Enfin la paix les réunit. Tel le labyrinthe de Crête... tels les Troyens croisant et recroisant leurs pas mêlent dans leurs jeux les fuites et les combats..... Cet usage, ces courses, ces combats, Ascagne le premier les renouvela lorsqu'il entourait de murs Albe-la-Longue. Ce fut lui qui enseigna aux Latins ces jeux qu'il célébrait jadis avec la jeunesse troyenne... Rome les reçut d'Albe et les conserva, en honneur de ses aïeux. Maintenant on les appelle le jeu troyen (*troja*) et les enfants portent le nom d'escadron troyen (*trojanus agmen*). »

Ces jeux furent pendant longtemps oubliés, mais ils revinrent en honneur avec les agrandissements du cirque et la pompe des spectacles. Sylla, selon Plutarque (*Cato minor*. III) les fit célébrer. L'historien les appelle « le jeu de la course sacrée, nommée jeu troyen (τὴν παιδικὴν καὶ ἱερὰν ἱπποδρομίαν ἣν καλοῦσι τροίαν). » Les enfants nobles étaient divisés en deux troupes, dont l'une était com-

mandée par le jeune Caton. On les célébra sous César (Suét. *Cæs.* xxxix) et le passage de Suétone et celui de Plutarque prouvent que la forme de ces jeux n'était pas immuable, puisque, différents en cela du récit de Virgile, ils ne parlent que de deux troupes d'enfants. Ils se renouvelèrent sous Auguste, qui y prenait un plaisir particulier. Selon le témoignage de Dion Cassius, ces jeux eurent lieu cinq fois au moins sous le règne d'Auguste, dans les années 714, 724, 725, 726, 741. Suétone (*Aug.* xliii) en parle avec quelques détails. Plusieurs enfants s'y blessèrent, entre autres le neveu de Pollion et C. Nonius Asprenas auquel Auguste décerna un collier d'or et le surnom de Torquatus. Ces jeux enfin se renouvelèrent encore sous Caligula (Suét. *Cal.* xviii), sous Claude (Suét. *Cl.* xxi), sous Néron (Suét. *Ner.* vii), etc. Et nous les retrouvons en grand honneur sous Honorius. Claudien les chanta à l'imitation de Virgile et ses deux descriptions contiennent des traits assez précis qui me font désirer les remettre sous les yeux du lecteur.

Voici comment Claudien décrit ceux qui eurent lieu sous le quatrième consulat d'Honorius : « Lorsque porté sur un coursier, tu retraces dans tes jeux l'image des combats, qui sut jamais fuir avec plus de grâce et plus de détours (*molles sinuare fugas*)? qui montra plus de vigueur à pousser une lance? qui, plus que toi, excelle dans l'art des retours imprévus (*subitos flexisse recursus*)? Ils te suivent à peine les compagnons de tes jeux et les bataillons, qui semblent suspendus dans les airs... »

Et voici la description de ceux qu'Honorius fit célébrer pendant son cinquième consulat : « Cette arène sert aussi de théâtre à des jeux guerriers. Souvent on y voit des chœurs armés (*armatos choros*), des marches régulières, des fuites étudiées (*textas lege fugas*), des retours sans désordre, l'art ingénieux des mêlées et les plaisirs d'un combat. Dès que le chef, d'un coup de fouet, a

donné le signal, les rivaux forment et varient leurs mouvements; tantôt ils rapprochent de leur flanc, tantôt ils élèvent au-dessus de leur tête leur bouclier. A ce bruit sourd se mêle le bruit aigu des épées.... La phalange s'est inclinée et te salue, grand prince. Puis, les bataillons se séparent et dans un ordre savant courent en des circuits variés (*in varios gyros*), plus que le labyrinthe ou le Méandre. Enfin changeant d'évolutions, ils s'arrondissent en cercle (*torquentur in orbes*). »

Dans la description de Claudien on retrouve celle de Virgile; ce sont les mêmes expressions, presque la même succession de mouvements. On comprend tout le plaisir que devaient trouver les jeunes gens à ces évolutions, qui leur permettaient de faire briller leur audace et leur grâce. C'était véritablement un jeu, un amusement (*ludicrum troja*) selon l'expression de Tacite (*Ann.* XI, XI).

On peut voir une représentation de ce jeu sur une médaille de Néron que nous reproduisons. Il y est figuré par quatre cavaliers




dont l'un, portant une lance, semble le commandant d'une section; près de lui est un groupe de trois cavaliers. Au-dessous est gravé le mot « course (*decursio*) ». Une représentation plus détaillée de ce jeu orne une des faces de la base de la colonne Antonine et l'on peut lire sur cette scène ce qu'en dit Vignole dans ses dissertations.

Nous avons dit, au commencement de ce chapitre, que les jeux troyens n'étaient en quelque sorte qu'une pyrrhique équestre. En effet, c'est une des descriptions de cette danse armée qui peut le mieux nous expliquer une série d'évolutions ; et c'est à Apulée, dans sa *Métamorphose* (x), que nous l'empruntons.

« Des groupes de jeunes gens et de jeunes filles rivalisant de beauté, de parure et d'élégance, dansaient la pyrrhique des Grecs (*græcanicam saltantes pyrrhicam*) et décrivaient mille évolutions, dont l'art d'avance avait combiné les dispositions. Tour à tour on voyait la bande tourbillonner en cercle comme la roue d'un char (*in orbe rotarum flexuosi*), tantôt se déployer les mains entrelacées pour parcourir obliquement la scène (*in obliquam seriem connexi*), tantôt se serrer en masse compacte à quatre fronts égaux (*in quadratum patorem cuneati*) et tantôt se rompre brusquement pour se reformer en phalanges opposées (*in catervæ discidium separati*). Quand ils eurent successivement exécuté toute cette variété de poses et de figures, le son de la trompette mit fin à la danse. » Stace qui, dans l'Achilléide (II, 153), trace un tableau de la pyrrhique dansée par Achille et les filles de Lycomède, décrit différentes figures dont une entr'autres consistait en ce que les danseurs, séparés en deux troupes, se faisant vis-à-vis, se croisaient et se recroisaient.

Enfin, il faut remarquer que la pyrrhique et les jeux troyens reproduisaient exactement les évolutions que chez les Grecs la cavalerie exécutait dans ses manœuvres. C'est ainsi que l'on croirait lire une description des jeux troyens, dans le passage suivant de Xénophon, extrait de son traité sur *Le commandant de cavalerie* (III) : « Il est beau de voir les escadrons se fuir et se poursuivre, chacun des cinq ayant son commandant en tête et se dépassant les uns les autres. Il y a dans ce spectacle quelque chose de terrible quand ils se portent de front l'un contre l'autre ; de

majestueux, quand après avoir parcouru l'hippodrome ils font volte-face ; et de beau encore, quand au son de la trompette ils se précipitent de nouveau l'un sur l'autre, se croisent pour terminer, se reforment en phalange selon notre usage et s'avancent vers le sénat. »

Voilà tout ce que nous avons cru utile de dire sur les jeux troyens. Quant à la pyrrhique, nous ne l'avons mentionnée qu'incidemment et pour la comparer à l'objet qui nous occupait. C'est une véritable danse qui dès lors n'est plus à sa place ici. Un volume d'ailleurs serait à peine suffisant pour l'étudier à loisir depuis son origine, en passant par ses différentes phases et en la suivant dans ses développements et dans ses transformations jusqu'à nos jours, où l'on peut encore en Grèce jouir du spectacle de cette danse antique.

## § V. — L'EXERCICE DE LA PEAU DE TAUREAU.

On n'a que de très-vagues renseignements sur les jeux Tauriens, qui se célébraient très-anciennement à Rome, en l'honneur des dieux infernaux. Leur origine, les cérémonies et les purifications qui s'y succédaient sont entourées d'obscurité. S'il faut en croire Festus (XVIII), qui le répète d'après Varron, voici un des jeux ou exercices qui faisaient partie de leur célébration : « Un écolier soutenu par son maître est poussé sur une peau de taureau écorché nouvellement et il est forcé de s'y maintenir, jusqu'à ce qu'il puisse se tenir debout, et que, par la force de ses talons, il ait prouvé la solidité de ses jarrets. »

Comme genre d'exercice ce jeu a quelque rapport avec celui des outres enflées. Tous deux demandaient une grande souplesse jointe

à une grande vigueur des jarrets. Mais l'esprit qui présidait à ces deux jeux différait essentiellement ; et je crois que l'exercice de la peau de taureau avait une portée augurale, qui d'ailleurs nous échappe.

## § VI. — LES JEUX DE MAI (*Majuma*).

Suidas nous apprend qu'au mois de Mai les habitants de Rome se réunissaient au bord de la mer à Ostie et s'y livraient à la joie et au plaisir, s'amusant à se jeter dans l'eau les uns les autres. Nous manquons absolument de renseignements sur ces jeux ; nous nous contenterons de répéter la remarque très-juste qu'à faite Rich, dans son dictionnaire. Il dit que « quoiqu'on ne rencontre le nom de cette coutume qu'à une époque relativement récente, il est probable que cet usage n'est en rien d'origine moderne. Car, quand il est question de cette fête, on en parle comme d'une coutume qui reparaît après avoir été abolie par la loi, à cause des excès auxquels elle donnait lieu (Impp. Arcad. et Honor. *Cod. Theodos.* 15, 6, 1 et 2). »

# CHAPITRE XII

## DES JEUX D'ESPRIT

### § 1. — DE LA PLAISANTERIE.

Sous ce titre un peu vague, nous ne voulons que ranger quelques faits, susceptibles de montrer quel genre d'esprit les Grecs pouvaient apporter dans certains de leurs jeux.

Si nous considérons la plaisanterie comme un certain art, consistant à faire naître dans autrui le rire et la gaieté par des traits et des combinaisons de l'esprit, nous en trouverons les premiers symptômes à une époque très-reculée de l'histoire grecque. L'homéride, auteur de l'*Hymne à Démêter*, a tracé (v. 202) un tableau très-curieux, dans lequel il nous représente Démêter affligée de la perte de sa fille. Elle était assise, dit-il, livrée à la douleur « sans vouloir toucher à un mêts ou à un breuvage, lorsque Iambe, avec son tact parfait, effleurant mille sujets de plaisanterie (χλεύης... παρασκώπτουσα), amena peu à peu la chaste déesse à sourire, puis à rire et à s'épanouir enfin. »

Dans un autre de ces hymnes homériques, dans celui qui est adressé à Hermes, le poëte s'est servi d'une ingénieuse compa-

raison, très-précieuse par le trait de mœurs qu'elle renferme. Au moment où Hermes, qui vient d'imaginer la lyre en tendant des cordes sur une carapace de tortue, se met à chanter et à faire vibrer les cordes sonores du nouvel instrument, le poëte compare (v. 55) les sons divers et variés que font entendre les cordes touchées tour à tour « à des jeunes hommes qui dans un festin se piquent (κερτομέουσιν) tour à tour par de fines railleries. »

De cette époque reculée, comme d'une source abondante, l'esprit et la gaieté grecque s'épanchent en courants multiples. Ils pénètrent dans la religion, aux fêtes de Déméter, par exemple, comme pour rappeler l'antique légende ; et si on voulait les suivre dans leurs manifestations, il faudrait assister à la naissance de la comédie aux Dionysiaques, les étudier dans les trois époques de la comédie grecque, où l'esprit de sarcasme s'attaque tour à tour à la politique, à la philosophie, à la religion, dominant de haut les intérêts de l'état et s'insinuant dans la vie privée des citoyens. Il faudrait enfin parcourir tous les temps depuis les chœurs de Bacchus jusqu'aux fables Atellanes à Rome, en passant par la grossière plaisanterie mégarienne, par l'ingénieuse comédie sicilienne, et en s'arrêtant dans la spirituelle Sybaris, amante du rire.

Remarquons cependant que la plaisanterie sarcastique est née sous un travestissement, d'abord légendaire, puis ensuite arbitraire. Il est dans le caractère de l'homme d'aimer de temps à autre à se dépouiller de son individualité, pour en revêtir une autre dans laquelle il se plaît à entrer corps et âme. Sous le masque et sous le déguisement, la plaisanterie devient plus audacieuse, et comme un guerrier qui se dérobe derrière son bouclier, elle médite et assure la portée de ses coups.

En Grèce, soit dans les cérémonies religieuses, soit dans les chœurs de Bacchus, c'était sous les costumes les plus étranges,

les plus bariolés, qu'on s'essayait à cette plaisanterie qui dépassait toutes les bornes, surtout celles de la pudeur.

A Rome quelques usages rappelaient ces fêtes, sans compter l'esprit de licence qui présidait aux Saturnales. Le cinquième jour du mois Quintilis, dit Plutarque (*Camil.* 33), pendant la célébration des Nones Capratines, les servantes déguisées en matrones se promenaient par la ville, s'amusant à assaillir de leurs quolibets (σκώμματα) tous ceux qu'elles rencontraient.

Mais ce plaisir du sarcasme, joint à celui du déguisement, ne resta pas toujours aussi intimement lié avec les pratiques religieuses. Lucien (*Le menteur* 32) nous a conservé une anecdote sur Démocrite, dans laquelle il est dit que des jeunes gens s'étaient déguisés avec des masques et des vêtements noirs comme ceux des morts, pour s'amuser à effrayer le philosophe d'Abdère. Et nous voyons encore par un passage de Plutarque que le déguisement avec son langage sans retenue était un plaisir qu'on se donnait quelquefois pour lui-même. Il raconte (*Anton.* 28) qu'Antoine, ayant suivi Cléopâtre à Alexandrie, y passait son temps en amusements de toutes sortes. Cléopâtre était ingénieuse à inventer des plaisirs pour retenir son amant. Elle jouait, chassait avec lui ; et quelquefois la nuit, déguisée en servante, elle courait la ville, frappant aux portes et aux fenêtres, se moquant (σκώπτουσα) des uns et des autres.

De tout les Grecs faisaient un art, jusqu'à la plaisanterie même. Nous avons vu par un passage de l'*Hymne à Hermes* que les jeunes gens réunis dans un festin se piquaient tour à tour par des mots plaisants. A Lacédémone, dit Plutarque (*Quæst. conv.* II, I, 4), on s'exerçait à se moquer les uns les autres et à supporter la plaisanterie. On peut relire toute cette partie des œuvres morales de Plutarque, on y trouvera, au milieu de faits sans beaucoup d'intérêt, quelques traits précieux. Du reste comme Plutarque le re-

marque autre part (*Lycurg.* 12), c'est surtout dans les banquets que ces jeux d'esprit avaient cours. Les enfants y assistaient et apprenaient à manier la plaisanterie (σκώπτειν). Dans leurs jeux mêmes ils s'y essayaient et leurs précepteurs devaient surveiller cette partie de leur éducation. Il en était de même en Crète. Athénée (VI, p. 261, E) raconte, « d'après le dire de Sosicrate dans le premier livre de son *Histoire de Crète*, quelque chose de particulier relatif aux Phæstiens ; c'est que dès leur enfance ils s'exercent à dire des choses risibles. Aussi ont-ils un grand esprit d'à-propos à cause de cette habitude prise de bonne heure et passent-ils pour très-spirituels parmi les Crétois. »

Sans nous perdre dans une multitude de détails, contentons-nous de dire que plusieurs choses contribuaient à l'expansion de la gaîté et de l'esprit des Grecs, d'abord leur intuition du beau qui leur faisait saisir rapidement le laid et le ridicule, ensuite le développement de leurs riches éléments mythiques, leurs légendes, leurs fêtes, leur théâtre, leur langue même dont les nombreux dialectes se prêtaient à mille jeux de mots, enfin leur manière de vivre. Sous leur climat brûlant, les longs repas se passaient non en gloutonnerie comme dans le nord, mais en entretiens favorables au repos et au bien être, en mille amusements divers, jeux de hasard ou de combinaisons, et en conversations variées, dans lesquelles tous les sujets étaient abordés, les plus élevés comme les plus frivoles. D'une imagination vive, d'un esprit mobile et délié, les Grecs portèrent ces qualités jusque dans les choses les plus sérieuses où elles devinrent des défauts. Qu'est-ce que le sophisme, si ce n'est un jeu de l'esprit ? Platon dans sa *République* (VII) remarque très-judicieusement que les jeunes gens, dès qu'ils ont pris leur première leçon de dialectique, s'en servent comme d'un amusement et se font un jeu de la contradiction. On peut donc dire que le sophisme grec doit sa naissance à la même tournure d'es-

prit, à la même facilité de paroles, que ce qu'on appelle plus spécialement des jeux d'esprit et qu'on comprend sous le nom de griphes.

## § II. — DES GRIPHES.

C'est à table, nous l'avons dit, que les anciens s'abandonnaient le plus volontiers au plaisir de la conversation. Celle-ci portait sur tout ce qui pouvait mettre en relief la science, la mémoire, l'érudition, la sagacité et l'esprit des convives. Elle était donc tour à tour scientifique, historique, érudite, légère et enjouée. Un banquet était une réunion de sages, agitant les questions les plus profondes ou les plus difficiles, comme celles que Plutarque passe en revue dans son *Banquet des sept sages;* ou une réunion d'hommes de goût, érudits quoique un peu pédants, tels que ceux que fait converser Athénée dans son curieux ouvrage du *Banquet des savants*. Tous les sujets y sont abordés ; on y disserte sur tout, souvent sans ordre et parfois avec une misérable subtilité. Dans ces repas on abandonnait facilement les hauteurs philosophiques ou littéraires, pour faire assaut de bons mots et se proposer en manière de badinage des problèmes à double sens.

Ce que les Grecs, en effet, appellent griphes (γρῖφοι, *scirpi*), ce sont des questions, des propositions captieuses, dans lesquelles on se trouve enlacé comme dans un filet. Selon le témoignage de Pollux (VI, 107), c'est le filet des pécheurs (γρῖφος) qui a donné son nom à ce genre de jeux d'esprit, que nous cultivons encore aujourd'hui sous les noms divers d'énigmes, de charades, de logogriphes, etc.

Le lecteur désireux d'approfondir ce sujet peut lire, dans le sep-

tième volume (Ed. Lemaire) des *Petits poëtes latins*, la savante préface qui précède les *Enigmes* de Symposius ; toutes les sources à consulter y sont indiquées avec soin. Parmi les auteurs anciens qui ont parlé des griphes, il faut surtout compter Athénée, qui leur a consacré plusieurs chapitres de son dixième livre, Aulu-Gelle dans ses *Nuits attiques* (XVIII, II) et Macrobe (*Sat.* VII). Ce dernier, en parlant des conversations dignes d'occuper les philosophes, fait quelques réflexions intéressantes sur la plaisanterie des Grecs (σκῶμμα) et sur celle des Romains, qui (*Sat.* II, I) appelaient *Dicteria* les mots enjoués et plaisants. Aulu-Gelle nous décrit un banquet, auquel il assista à Athènes, pendant les Saturnales. Des questions étaient posées aux convives, questions pour la plupart littéraires ou philosophiques ; une couronne passait de main en main et devenait le prix de celui qui résolvait le problême proposé. C'était là un amusement d'hommes d'esprit.

Athénée est celui qui nous a laissé le plus de détails sur ce sujet. Il s'est servi en grande partie de deux ouvrages de Cléarque, l'un sur les proverbes, l'autre sur les griphes, dont parle aussi le scholiaste d'Aristophane (*Guêpes*, 20). Il devait en outre connaître l'ouvrage de Cléobule. Celui-ci, selon Diogène Laerce, avait composé des chants et des questions énigmatiques, au nombre de trois mille vers.

Athénée cite un nombre assez considérable d'énigmes, de logogriphes, de charades, dont quelques-unes, telles que celle du Sphinx, celle de l'eunuque qui frappe une chauve-souris avec une pierre ponce, rapportée par le scholiaste de Platon (*Républ.* V, Ed. Bekker, *schol.* p. 407), sont trop célèbres pour que nous les citions ici ; dont d'autres, vaines subtilités, misérables jeux de mots, ne sont pas dignes d'être reproduites ; dont plusieurs enfin blesseraient des oreilles françaises. Ce Cléarque, que cite Athénée, en comptait sept genres différents. Parmi toutes ces questions sub-

tiles qu'on peut proposer, Athénée en examine un certain nombre. Il s'agit, par exemple, de trouver un mot ou un vers commençant par telle ou telle lettre, ou par telle ou telle syllabe, un mot composé de noms de dieux, etc. Pindare, y est-il dit, avait composé une ode sans *S*, dont je ne crois pas que nous ayons à regretter la perte. Presque tous les exemples que donne Athénée sont extraits des poëtes comiques, ce qui se conçoit aisément. Nos pièces modernes renferment aussi quantité de jeux de mots. Nous ne doutons pas que sur la scène ces griphes fussent en situation et que les spectateurs en goûtassent le sel et l'esprit, mais, pour nous, nous ne pouvons même y sourire. En dehors du théâtre, où la tradition du jeu de mot s'est conservée jusqu'à nous, les poëtes suivirent malheureusement l'exemple du grand Pindare et de Sappho, et avec la décadence le nombre augmenta de ceux qui se livrèrent à ce misérable exercice. Nous avons déjà cité les énigmes de Cælius Symposius et tout le monde connaît cette série de pièces de vers qu'Ausone à composées et publiées sous le titre d'*Amusement littéraire* ou *Technopaignie*. Tout cela du reste a été dit mille fois. Le lecteur, s'il en est curieux, trouvera un grand nombre de ces tours de force anciens et modernes, dans un petit volume intitulé *Curiosités littéraires*.

Ajoutons encore un dernier détail. Cléarque définit le griphe en disant que c'est un problème amusant dont on se propose de trouver le sens sous la condition d'une récompense ou d'une punition. Dans le festin auquel assistait Aulu-Gelle, c'est une couronne et un livre qu'on donnait au vainqueur. D'après ce que dit Athénée (x, p. 457, D), il y avait des réunions où les griphes prenaient une tournure plus que leste et où les punitions et les récompenses se ressentaient du tour voluptueux de la conversation. D'autre fois, comme le dit Pollux, le vainqueur recevait une part de viande, ou encore, selon Cléarque, l'autorité d'Athénée, le vaincu était con-

damné à boire d'un trait un verre de vin dans lequel on avait mélangé de la saumure. La grimace du buveur prêtait sans doute à rire aux convives. On conçoit d'ailleurs que tout cela dépendait de la délicatesse ou de la grossièreté des personnes réunies. Si des débauchés ou des matelots d'Athènes s'amusaient dans un cabaret à faire des calembourgs autour d'un verre de saumure, la conversation prenait un autre tour quand Socrate s'asseyait au banquet du bel Agathon.

A la suite de ces quelques pages nous parlerons, comme provenant de la même disposition d'esprit et de la même propension à la raillerie, de quelques amusements, ou actions ou gestes, imaginés pour faire naître le rire ou qui portaient avec eux une idée de moquerie et de persiflage.

## § III. — L'ÉPREUVE.

Ce n'est point un usage moderne que l'épreuve par laquelle dans les écoles et dans les académies, les anciens font passer les étudiants nouvellement arrivés. Nul doute qu'à Athènes, dans les beaux siècles de la philosophie, les jeunes gens qui fréquentaient les écoles aient pratiqué cet usage, dont cependant il ne nous reste aucun témoignage. Mais ce qui, à une époque relativement moderne, se passait à l'Académie, était certainement une tradition des plus anciens temps. D'ailleurs ce sujet touche de près aux initiations religieuses, qui étaient longues et compliquées et souvent bien faites pour jeter la terreur dans l'âme du néophyte. Car le point de départ de toutes ces épreuves est le désir de s'assurer de la constance, de la fermeté d'esprit de celui qui demande à faire partie d'une association. Ce n'est point seulement en Grèce que nous

retrouvons cet usage; il se pratiquait par toute la terre antique. L'initié aux mystères d'Isis devait passer par les mêmes séries d'épreuves que l'initié aux mystères d'Eleusis. Nous renvoyons donc le lecteur aux livres qui traitent des mystères de l'antiquité et des sciences occultes, et nous revenons à Athènes.

Meursius s'est fort étendu sur cet usage, rapportant entr'autres un fort long passage de saint Grégoire de Naziance (*In laud. Basilii magni Cæs. Arch.*) et un autre de Photius (*Excerpta ex Olympiodoro*). Nous croyons que quelques mots suffiront, car ce n'est pas là à proprement parler un jeu. Quand arrivait à Athènes un étranger désireux de suivre les cours de l'Académie, les étudiants le recevaient et voici ce qui se passait le premier jour où il se rendait aux bains de l'Académie. Il marchait au milieu de tous les étudiants, rangés deux par deux en longue file, les uns précédant, les autres suivant le patient. Quand on arrivait aux bains, après avoir traversé la ville, les portes s'ouvraient avec fracas et une voix criait: « Non, non, il ne se lavera pas (*sta sta; non lavat*) »; alors ceux qui précédaient le nouveau faisaient volte-face et le repoussaient, tandis que ceux qui le suivaient continuaient à le pousser comme pour l'introduire de force. Le pauvre étudiant pris entre ces deux courants contraires avait à essuyer force bousculades. S'il avait réussi à plaire, si déjà une certaine notoriété s'attachait à lui, l'épreuve était fort douce; on l'accomplissait seulement par habitude; mais si inconnu, de peu de mine, il déplaisait, on juge quel moment cruel il devait passer au milieu de ces deux hordes d'étudiants. Enfin au bout d'un certain temps le calme se rétablissait. On entrait dans les bains; le nouveau se lavait et était admis. Ce n'était qu'après cette épreuve qu'il pouvait se permettre de porter le Pallium, vaste manteau dans lequel à Athènes s'enveloppaient les philosophes.

## § IV. — LA QUÊTE DANS LA LIE (τρυγοδίφησις).

Sorte d'amusement assez grossier, imaginé dit Pollux (IX, 124), comme plaisanterie. Le nom indique assez en quoi il consiste : il faut chercher (διφᾶν) dans la lie (ἐν τρυγῷ). « On doit, dit Pollux, mettre ses mains derrière le dos et saisir avec la bouche un objet placé au fond d'un plat de lie. »

D'après la description de ce petit jeu, il semble qu'il dût convenir, comme punition, aux faiseurs de griphes. A tout prendre, il devait encore être moins désagréable de se barbouiller le nez d'un peu de lie que d'avaler un verre de saumure. Il y a du reste parmi nous encore en usage un jeu assez semblable, ou qui du moins sert de punition au vaincu, et qui consiste à trouver avec le nez et à arracher avec les dents un petit morceau de bois enterré dans de la terre récemment remuée.

## § V. — CLAQUER AU DERRIÈRE (ῥαθαπυγίζειν).

Cela n'est guères un jeu, pour le patient du moins. Mais il parait que de tout temps on s'en est fait un badinage, il faut l'avouer, fort irrespectueux. Dans les *Chevaliers* d'Aristophane (V. 796), Cléon est sur la sellette et on ne lui ménage pas les coups d'épingles. Le charcutier lui reproche d'avoir repoussé la paix qu'avait proposée une ambassade des Lacédémoniens. « Archeptolemos, lui dit-il, apportait la paix ; tu l'as refusée, chassant de la vllle, à coups de pied dans le derrière (ῥαθαπυγίζων), les ambassa-

deurs qui proposaient une armistice. » Le scholiaste explique le terme clairement : c'est donner une claque sur le derrière, soit du plat de la main, soit du plat du pied.

Mais ici s'élève une grave discussion, qui aurait été bien digne d'être débattue par les convives d'Athénée ! Est-ce avec la main, avec le plat ou le bout du pied qu'on portait le coup ? Avec la main, si l'on voulait, dit le scholiaste d'Aristophane ; avec le bout du pied, dit Pollux (IX, 126) ; avec le bout ou le plat du pied, dit Hésychius. Eustathe, lui, entre dans des détails par trop ingénieux et nous explique (p. 1818, 57) l'expression de « avec le pied camard (σιμῷ τῷ ποδί) » que nous lisons dans Pollux. Quand on porte le coup, les doigts se ferment et le bout du pied s'aplatissant devient camard ; or, c'est avec la partie du pied voisine des doigts, dit Eustathe, que l'on frappe le derrière.

### § VI.—DONNER UNE CHIQUENAUDE (σκανθαρίζειν).

Pollux (IX, 126) nous explique parfaitement que « c'est frapper le nez de quelqu'un avec le doigt medium qu'on lance après l'avoir placé sous le pouce. » Tous d'accord quant à la signification du mot, Pollux, Eustathe (p. 861, 10) et Hésychius varient quant au terme même qui désignait ce geste (σκανθαρίζειν, σκινθαρίζειν) et Hés. : σκαρίζειν de σκαρία). D'autres termes sont souvent traduits par donner une chiquenaude, de même que cette expression est souvent employée simplement pour mépriser, railler. Il est d'ailleurs difficile d'établir une distinction entre des termes sur lesquels varient les scholiastes et les lexicographes ; ils sont basés sur des nuances peu appréciables pour les modernes et que peut-être les anciens eux-mêmes auraient eu de la peine à ne pas confondre. Si

par hasard, dans quelques siècles, on retrouve une pièce de nos jours, intitulée l'*Ours et le pacha*, on peut imaginer les discussions sans fin qu'un commentateur pourra soulever à propos des mots chiquenaude, pichenette et croquignole.

Les Romains avaient aussi un mot (*talitrum*) pour désigner le même geste, mot qu'à employé Suétone, quand pour nous peindre la force de Tibère (*Tib.* LXVIII) il nous dit qu'il blessait un enfant en le frappant à la tête d'une chiquenaude.

### § VII. — MONTRER AU DOIGT (σκιμαλίζειν).

Le scholiaste d'Aristophane (*Paix*, 549) nous avertit que le mot grec peut signifier aussi donner une chiquenaude. Mais il ajoute une explication, qui parait mieux s'appliquer au passage en question. La paix vient d'apparaître, la joie est dans les âmes et un personnage de la pièce s'écrie : « Vois-tu comme le fabricant de faux fait la nique (σκιμαλίζειν) au fabricant de lances. » Ce geste consiste, dit le scholiaste, à tendre insolemment vers quelqu'un le doigt medium.

C'est un geste de raillerie, comme il en existe chez tous les peuples; c'est en résumé affaire d'usage et d'habitude : l'idée seule qu'on attache à tel ou tel geste le rend insolent. Quand à celui qui nous occupe et qu'on peut traduire très-librement par persifler, le scholiaste nous dit, au passage cité et aussi à propos d'un vers des *Acharniens* (444), que ce mot signifiait proprement palper (καταδακτυλίζειν) et s'appliquait à l'action de s'assurer avec le doigt si une poule est sur le point de pondre. Ce n'est pas le lieu ici de passer en revue tous les sens de ce mot, en suivant un courant d'idées bien fait pour effrayer des lecteurs français.

## § VIII. — LE CLAQUEMENT DE DOIGT.

S'amuser à faire claquer ses doigts (παίζειν ληκίνδα) était chez les grecs un signe d'insouciance et d'indifférence. Du reste ce geste se retrouve chez tous les peuples. Plusieurs œuvres d'art l'ont rendu célèbre, surtout le faune du Musée de Naples.

## § IX. — LA CIGOGNE (*ciconia*).

Chez les Romains ces gestes de raillerie étaient nombreux, on peut le présumer. Perse dans ses *Satires* (I, 58) nous en a énuméré quelques-uns : faire le cou de cigogne, tirer la langue, faire des oreilles d'âne, gestes que les enfants ont coutume de se permettre derrière le dos des personnes dont ils veulent se moquer. C'est à Janus que Perse s'adresse, à Janus qui avec ses deux visages pouvait voir devant et derrière lui : « Nulle cigogne (*ciconia*), lui dit-il, ne te fit jamais la nique par derrière ; nulle main malicieuse ne te fit des oreilles d'âne ; on ne te tira jamais une langue aussi longue que celle d'un chien altéré de la Pouille. »

Faire des oreilles d'âne, tirer la langue sont des gestes qui n'ont besoin d'aucune explication et qui sont aujourd'hui encore en faveur comme au temps de Perse. Quant à la cigogne c'est un geste qui se fait avec le doigt. Il assimile la personne dont on veut se moquer à une cigogne, avec l'idée railleuse que nous paraissons attacher de préférence au mot grue. Il consiste à figurer le cou d'une cigogne, en courbant le doigt que l'on baisse et que l'on re-

lève vivement par un mouvement alternatif, en le dirigeant vers la personne raillée. C'est ce qu'explique très-bien le passage de Saint-Jérome dans ses *Epitres* (125, 18) : « Retourne-toi, dit-il, tu verras derrière toi se courber le cou des cigognes (*ciconiarum colla curvari*). »

§ X. — LE BERNEMENT (*sagatio*).

Ce jeu un peu soldatesque semble être venu aux Romains, non des Grecs, mais des Gaulois, le vêtement qu'on y employait étant particulièrement gaulois : c'était le sayon (*sagum*), espèce de manteau qui développé avait l'aspect d'une couverture et qui était essentiellement un vêtement de route, une capote de camp. On plaçait la victime sur ce manteau; des soldats tout autour en saisissaient les bords et faisaient sauter le malheureux en l'air.

Ce jeu se pratique encore de nos jours dans les casernes. Martial y fait allusion dans ses *Epigrammes* (I, IV), en s'adressant métaphoriquement à son livre : « Tu iras aux nues, lui dit-il, berné sur une casaque. » Sous l'empire, les maîtres du monde ne dédaignaient pas les mœurs des camps. Othon, dans sa jeunesse, nous raconte Suétone, errait souvent la nuit, s'en prenant aux gens faibles et en état d'ivresse, qu'il s'amusait à faire sauter en l'air sur une casaque de soldat (*distento sago impositum in sublime jactari*).

§ XI. — LE STLOPPUS.

C'est un amusement qui consiste à enfler ses joues et à les faire crever avec explosion en les frappant avec les mains. « Tu ne t'en-

fles pas les joues pour les faire crever avec explosion (*stloppo tumidas rumpere buccas*) » dit Perse (v, 13).

Le mot Stloppus dont l'orthographe n'est pas très-nettement déterminée, comme dans ces sortes de mots, est une onomatopée, qui exprime assez bien le bruit produit par le souffle qui s'échappe précipitamment des joues qu'il emplissait. C'est essentiellement un badinage d'enfant, que nous avons voulu mentionner ici, quoiqu'il ne portât avec lui aucune idée de raillerie.

## § XII.— L'AS TROUÉ.

Malice enfantine qui consiste à clouer à terre une pièce de monnaie percée et à observer de loin le désappointement des passants qui se baissent croyant faire une trouvaille. Perse et Horace se sont emparés de ce trait de moquerie enfantine. Perse (v, 111) scrutant l'âme du prétendu sage : « Te sens-tu de force, lui dit-il, à passer près d'une pièce de monnaie fixée dans la boue... tu es sage alors. » Et Horace (*Epit.* I, XVI, 63) : « Est-il meilleur qu'un esclave, plus libre qu'un avare celui qui dans un carrefour se baisse pour ramasser un as fixé à terre ? »

# CHAPITRE XIII

## JEUX DIVERS ET JEUX INCONNUS

### § I. — L'EOLOCRASIE (ἑωλοκρασία).

Selon Tzetzes (*Chil.* VI, LXXXV), Suétone, dans le livre qu'il avait composé sur les jeux des Grecs, parlait de celui-ci qu'il ne faut considérer que comme une plaisanterie d'assez mauvais goût. Je ne crois pas que les jeunes gens distingués d'Athènes, même dans leurs déréglements, aient jamais trouvé quelque plaisir à cette excentricité. Voici comment Tzetzes nous décrit l'éolocrasie :

« Les jeunes gens en débauche plaçaient près de leurs places respectives des mesures et des amphores, et chacun buvait héroïquement sa part. Quand venait le matin, celui qui n'avait pas eu la force de vider sa mesure se la voyait répandue sur lui, à la grande joie de ses camarades de débauche. Telle était l'éolocrasie. »

L'eolocrasie, son nom l'indique (ἑωλοκρασία) signifie, selon Suidas et Hésychius, le reste du vin de la veille. Tous deux, ainsi qu'Eustathe (p. 1451, 55), nous donnent la même explication de cette coutume bachique. Il fallait boire jusqu'au matin sans se laisser vaincre par le sommeil. « Le matin en effet, nous dit Eus-

tathe, ceux qui avaient passé toute la nuit à boire répandaient sur ceux qui s'étaient endormis le restant du vin que ceux-ci n'avaient pas eu la force d'achever.

On pourrait peut-être rapprocher l'éolocrasie de ce que les Grecs appelaient les Veillées (παννυχίδες). Il serait d'ailleurs fort possible que l'éolocrasie n'eut été qu'une antique coutume tombée en décadence, et dont la dépravation des mœurs aurait fait une orgie nocturne. Ce ne serait pas une hypothèse trop hardie que d'y voir à l'origine une purification par l'eau ou le vin de ceux qui n'avaient pu résister au sommeil, pendant les veillées consacrées aux dieux. D'après ce que nous dit Athénée (xv, p. 668, C), aux Charisies, qu'on célébrait en l'honneur des Grâces, on se livrait toute la nuit au plaisir et à la danse, et celui qui résistait au sommeil recevait le matin un prix qui portait le nom de cottabe et un gâteau qu'on confectionnait pendant la veillée. Cette fête, qui nous apparaît comme la contre-partie de l'éolocrasie, n'est pas sans présenter un caractère voluptueux à en juger par ces vers qu'Athénée cite de Callipos dans sa *Veillée* : « Celui qui résistera au sommeil recevra pour prix (τὰ κοττάβια) un gâteau et embrassera la jeune fille qu'il voudra. »

## § II. — LE JEU DE LA PENDAISON (ἀγχόνη).

Parmi les excentricités de luxe ou d'intempérance, que passe en revue Athénée dans le quatrième livre du *Banquet des savants* (IV, p. 155, E), se trouve la description d'un jeu que Casaubon déclare naïvement fort dangereux.

« Quelques Thraces, au rapport de Séleucus, auquel Athénée emprunte ce fait, jouent dans leurs festins à ce qu'ils appellent le

jeu de la pendaison (ἀγχόνη). On attache au plafond une corde terminée par un nœud coulant ; au-dessous on place une pierre très-mobile sous les pieds de ceux qui s'y tiennent debout. On tire ensuite au sort et celui qui est designé monte sur la pierre, une serpette à la main, et passe le cou dans le nœud coulant. Un des assistants s'approche et pousse la pierre : le pendu doit avoir alors la dextérité de couper la corde, avant que la pierre manque sous ses pieds, sans quoi il est étranglé et les convives éclatent de rire, se faisant un jeu de sa mort. »

Athénée n'accompagne ce fait d'aucune réflexion ; cependant, vraisemblable ou invraisemblable, il n'est pas sans signification. Il nous reporte à une époque lointaine où les membres déjà dispersés de la race Aryenne nous laissent apercevoir, dans quelques traits épars çà et là, les traces d'une religion primitive et grossière, qu'éclaire sans doute d'une pâle lueur une idée confuse d'immortalité, mais qui n'a pas su encore dans la personne humaine dégager l'âme de la matière. L'adorateur de Wishnou qui se jette sous le char du dieu à Djaggarnah, le Gaulois qu'enivre le suicide obéissent au même fanatisme religieux que le Thrace qui s'égaye dans ses festins à ce prétendu jeu de la pendaison. Tous s'imaginent que la mort leur ouvre l'entrée d'un monde de félicités et qu'ils peuvent y passer sans laisser ici-bas une parcelle d'eux-mêmes. Les Thraces, en effet, se croyaient immortels et Hérodote (IV, XCIV) nous rapporte la manière dont tous les cinq ans ils envoyaient un messager vers Zalmoxis, ce soi-disant disciple de Pythagore, mis par eux au rang des dieux. Ce mode d'expédier un homme en haut lieu n'est pas moins curieux que le jeu de la pendaison. On tirait le messager au sort, on le chargeait d'une foule de commissions, puis on le prenait par les pieds et par les mains et on le lançait sur les trois javelines tenues en l'air par trois hommes. On conçoit que de tels fanatiques aient pu en effet

s'amuser à la pendaison et dans leur idée sans doute le pendu n'était pas le joueur le moins fortuné.

### § III. — PARAIS, Ô AMI SOLEIL (ἔξεχ' ὦ φίλ' ἥλιε).

Ce n'est pas, à proprement parler, un jeu, « c'est une exclamation, dit Pollux (IX, 123), que les enfants s'amusent à adresser au soleil, lorsqu'un nuage vient à couvrir le dieu. Strattis, ajoute-t-il, l'a employée dans ce vers des *Phéniciennes* : Le soleil obéit aux enfants quand ils s'écrient : parais, ô ami soleil ! » Eustathe aussi l'a rapportée (p. 881, 42) d'après Ælius Dionysius ; et Suidas dit que c'est un petit fragment de vers proverbial que prononcent les enfants lorsque par le froid un nuage vient à voiler le soleil. Il ne faut voir là que l'expression d'un souhait qu'il est assez dans la nature de l'homme et surtout de l'enfant de former. Suidas et Eustathe citent ce fragment d'une comédie perdue d'Aristophane intitulée *les Iles* (Ed. Didot, p. 493) : « Tu diras donc comme les enfants : parais, ô ami soleil. »

On a souvent rapproché de cette exclamation enfantine un vers d'Euripide dans ses *Phéniciennes* (523) où Jocaste dit que « la nuit et le soleil sont les serviteurs (δουλεύει) des mortels. » C'est à tort, il me semble. Autre chose est d'être créé en vue de servir aux besoins de l'humanité ou d'obéir aux injonctions de l'homme. Et dans cette pensée je crois qu'il faut donner aux fragments de Strattis et d'Aristophane un sens interrogatif qui tout de suite en précise la portée : « Et le soleil, dira Strattis, obéit-il aux enfants quand ils s'écrient : parais, ô ami soleil ? » « Diras-tu comme les enfants : parais, ô ami soleil ? » c'est-à-dire feras-tu un vœu puéril que tu sais bien ne devoir pas être exaucé ?

### § IV. — LE JEU DE PYTHAGORE (παίγνιον Πυθαγόρου)

Il n'est fait mention de ce jeu que par Suidas, dont les paroles mêmes se retrouvent dans les scholies d'Aristophane (*Nuées*, 752). Seulement il a donné à ce jeu un nom un peu différent (πύθαγος), peut-être par erreur. Meursius remarque que ni Diogène Laerce ni Porphyre n'en ont parlé. Toutefois il est certain, Diogène Laerce l'affirme, que Pythagore s'était occupé de magie, c'est-à-dire de sciences naturelles. Or, ce que nous appelons la physique amusante jouait un assez grand rôle dans cette partie des sciences dont les anciens dégageaient à peine les éléments. Ils fondaient souvent des raisonnements métaphysiques sur des expériences où se révélaient les nombreux phénomènes dont la nature n'est point avare à nos yeux. Il y a donc quelque probabilité à ce qu'un fait très-simple, basé sur la réflexion lunaire, se soit transmis comme une sorte de légende sous le nom de Pythagore. La magie s'empara d'une expérience imaginée par une science un peu enfantine et le petit fait dont il s'agit nous est arrivé comme faisant partie du savoir magique, qu'on sait avoir été cultivé avec grands succès par les Thessaliennes.

« Lorsque la lune est dans son plein, dit Suidas, on trace avec du sang sur un miroir les mots que l'on veut ; puis, enjoignant à une autre personne de se tenir par derrière, on tourne la surface du miroir vers la lune. Celui qui est par derrière, en regardant attentivement, aperçoit dans le disque lunaire tout ce qui a été tracé sur le miroir. »

Cette petite expérience est très-simple. Les caractères tracés sur le miroir se dessinent sur l'image de la lune. Or, il n'était pas

difficile aux magiciennes de faire croire aux esprits faibles ou ignorants que ces mots, qui se détachaient sur l'image lumineuse, étaient véritablement inscrits sur le disque lunaire. On conçoit tout le parti qu'elles pouvaient tirer de ce petit fait de physique amusante, mots cabalistiques, réponse d'une divinité à une question, image d'une personne absente, etc.

## § V. — LE JEU DES FÈVES GRILLÉES (φρυγίνδα).

Hésychius nous dit que c'était un jeu pour lequel on se servait de fèves (κυάμοι). Pollux (IX, 114) le décrit ainsi : « On place des coquilles légères entre les doigts de la main gauche et il faut avec la main droite les frapper les unes après les autres et en cadence. » Il ne faut sans doute pas chercher à comprendre au-delà de ce que dit Pollux. Le nom du jeu (φρυγίνδα) vient de celui que prenait la fève grillée (φρυκτός) et signifie donc proprement jouer aux grillées.

## § VI. — JEUX INCERTAINS ET INCONNUS.

JOUER DANS L'EAU (παίζειν ἐν ὕδατι). — Cest Galien qui, sans les expliquer, mentionne (Περὶ τῶν πεπονθότων τόπων, lib. IV) ces jeux gymnastiques, auxquels pendant l'été les jeunes gens ont coutume de se livrer dans l'eau. Ils consistaient sans doute dans ces mille exercices que l'on mêle au plaisir de la natation, tels que les sauts, les culbutes, les courses, etc. C'est ce que Nonnus, dans ses *Dionysiaques* (XI, 407) appelle le combat dans l'eau (ἐν ὕδατι ἀγών), dans l'épisode de Carpos et d'Ampélos, où ces deux amants, après

s'être livré sur la rive aux divertissements de leur âge, s'élancent dans le fleuve et rivalisent de vitesse, traversant et retraversant la rivière comme on parcourt le stade.

Le jeu des sacs (βόλγων παίγνιον). — Cité dans un ouvrage anonyme, intitulé *De arte persica*, qu'il m'a été impossible de découvrir, où il est dit que ce jeu et celui des échecs font la joie des femmes et des jeunes garçons. Meursius ajoute qu'il est encore aujourd'hui en usage. Je ne me rends pas compte du jeu dont Meursius a voulu parler.

Ἀιγλη. — On ignore quel était ce jeu dont Suidas seul fait mention.

Γῶνος. — Jeu inconnu. Hésychius dit simplement qu'il était usité dans la palestre. Ce mot désignait aussi la base du genou. On peut donc supposer, d'après la double signification que le lexicographe en donne, qu'il s'agit d'un exercice où le genou jouait un rôle important, comme, par exemple, dans celui qui consiste à monter sur une poutre dressée, au moyen des mains et des genoux.

Διαλαός. — Hésychius dit que quelques-uns nomment ainsi un jeu qui se joue avec des dames ou des jetons, soit qu'il s'agisse de dégager (διαλύειν) des dames en prise, soit qu'il faille partager (διαλέγειν) un certain nombre de jetons suivant des règles déterminées. Mais le passage d'Hésychius est corrompu. Ou le mot n'est pas à sa place, ou la place qu'il occupe prouve que la leçon διαλαός est vicieuse. Hemsterhuis qui a fait cette remarque a proposé de lire διάλυτος. Il est possible que ce ne soit qu'un terme usité dans certains jeux de combinaisons, comme la Pettie ou la Ville,

Ἔμβαλλε κυλλῇ. — D'après Hésychius cette expression se dit de ceux qui par jeu tendent la main et en la creusant (κυλλοῦντες) invitent à y jeter quelque chose. Peut-être ne faut-il pas voir au delà de ce que nous dit Hésychius et n'est-ce qu'un badinage d'enfant auquel se rapporte cette expression que dans la suite on aura pu employer proverbialement.

Ἐμποδίζων. — Jeu inconnu mentionné par Hésychius. Toutefois il serait possible que le lexicographe eut eu en vue cet amusement des enfants qui consiste à enfiler des figues les unes à la suite des autres. Le scholiaste d'Aristophane (*Cheval.* 755), parmi les explications qu'il a données de ce terme, a justement parlé d'un petit jeu auquel nous avons fait allusion dans un autre chapitre, et qui consiste à lancer en l'air des figues ou des grains de raisin et à les recevoir dans la bouche ouverte.

Ἐξάγω χωλὸν τραγίσκιον. — Ce jeu inconnu était, au dire d'Hésychius, en usage chez les Tarentins. Faisait-il partie des jeux assez nombreux où l'on courait à cloche-pied ?

Μυστία. — Mentionné par Hésychius. La courte explication qui suit ce mot est obscure.

Ὄαρος. — On sait ce que les Grecs appelaient ὄαρος ; c'était proprement le caquetage féminin. D'où le nom de caqueteuses donné aux femmes. Quelques-uns, ajoute Hésychius, désignent par ce mot (ὄαροι) une fête ou un jeu amoureux. Eustathe (p. 932, 38) dit aussi que le mot ὄαρος est le nom d'un jeu. Il faut prendre sans doute le terme de jeu dans le sens de badinage amoureux ou même de lutte amoureuse.

Ἀγχίαλλος ou Ἀχιλλεύς, Μάρων, Ὀκτώηχος. — Trois noms de jeux inconnus que dans ses scholies au *Nomocanon* de Photius (*Ad conc.* VI, *can.* LI) cite Balsamon parmi les jeux prohibés. Ceux qui s'y livraient étaient passibles d'une amende.

# CHAPITRE XIV

## DES PETITS JEUX DE HASARD

### § I. — LE JEU DE PAIR OU IMPAIR (ἀρτιασμός).

Ce jeu de hasard, qui porte à peu près le même nom chez tous les peuples, est sans doute un des premiers que l'homme ait imaginés. Les Grecs disaient jouer à pair (ἀρτιάζειν) et les Romains à à pair impair (*par impar ludere*). Il est très-simple : il consiste à prendre un certain nombre d'osselets dans la main et à la tendre à l'autre joueur, en lui posant la question : pair ou impair (ἄρτια ἢ περισσά)? Si celui-ci devine juste il gagne autant d'osselets qu'il s'en trouve dans la main, sinon il en perd le même nombre. Souvent au lieu de faire la question : pair ou impair (ἄρτια ἢ περισσά), on faisait celle-ci : couple ou non couple (ζυγὰ ἢ ἄζυγα)? Mais la première manière de dire était antérieure à la seconde, ainsi que le témoigne le scholiaste d'Aristophane (*Plut.* 816). Au lieu d'osselets on pouvait se servir indifféremment, dit Pollux (IX, 101), de fèves, de noix, d'amandes ou même de pièces de monnaie.

Ce petit jeu, qui ne présente aucune difficulté, a toujours fait la joie des enfants, aussi Lysandre, qui connaissait les hommes

disait-il : « Il faut tromper les enfants avec des osselets et les hommes avec des serments. » C'est Plutarque, ce grand collecteur d'anecdotes, qui nous a conservé (*Apoph. lacon.*) cette pensée de Lysandre, qu'autre part il attribue à Denys (*De Alex. fort.* I, IX) et aussi à Polycrate (*Quæst. conv.* IX, XII).

Dans ses *Dialogues des dieux* (IV), Lucien ne craint pas de mettre en scène le grand Jupiter lui-même, qui ne savait pas moins que Lysandre prendre les enfants et les hommes par leur faible. Le maître des hommes et des dieux vient trouver le jeune et innocent Ganymède ; séduit par la beauté de l'enfant, il a résolu de l'enlever au ciel et d'en faire, dit l'histoire, son échanson. « Mais, lui demande Ganymède, si je désire jouer, qui jouera avec moi ? Au moins sur l'Ida j'avais de nombreux camarades de mon âge. — Tu auras là haut, lui répond Jupiter, pour compagnon de jeux l'Amour et beaucoup d'osselets. » Comment résister à des osselets ? Ganymède monta au ciel. Mais bientôt Junon fut jalouse des embrassements que Jupiter prodiguait au bel enfant. Les reproches et les récriminations ne tardèrent pas à tomber sur le plus volage des époux, au moins est-ce Lucien qui l'affirme (*Dial. deor.* V) : « Je t'ai vu, lui dit-elle un jour, toi, le roi et le père des dieux et des hommes, ayant déposé l'égide et la foudre, assis près de cet enfant et jouant avec lui aux osselets, sans respect pour cette barbe qui te pend au menton. »

Toutefois, comme le lui avait promis Jupiter, Ganymède dans ses moments de récréation jouait aux osselets avec l'Amour. Apollonius (III, 117) a imaginé une gracieuse description de leurs jeux. Vénus cherchait son fils : « Elle le trouve, loin de Jupiter, sur une pelouse verdoyante, non pas seul, mais avec Ganymède... Tous deux s'amusaient avec des osselets d'or comme des enfants de leur âge. Le malicieux Amour était debout, tenant sa main gauche pleine d'osselets serrée contre son sein : une aimable

rougeur s'épanouissait sur ses joues. Près de lui, assis sur ses talons, était Ganymède silencieux et boudeur ; il n'avait plus que deux osselets qu'il aventurait l'un après l'autre, plein de dépit de la joie de son rival. Quand il les eut perdus, il s'en alla tout confus, les mains vides, sans apercevoir Cypris qui s'avançait. » Celle-ci avait besoin du ministère de son fils ; aussi s'approcha-t-elle de lui, souriante et faisant reluire à ses yeux l'espoir d'avoir de nouveaux et brillants joujoux. Aussitôt l'Amour, pressé de les posséder, « jeta ses osselets et s'attacha de ses deux petites mains tenaces à la tunique de la déesse, la priant de les lui donner sur l'heure. » Vénus lui jura que dès qu'il lui aurait obéi, elle remplirait sa promesse. Rassuré « l'Amour ramassa ses osselets et les comptant avec soin les cacha dans le sein de sa mère. »

Quelle vérité dans les détails de ce tableau ! On sent que le nom seul des enfants, Ganymède et Eros, est de l'invention du poëte, et que ce n'est pas dans le ciel, mais plus près de lui, dans sa maison peut-être, qu'il a souri à cette scène enfantine. Il aurait été étonnant que les artistes ne l'eussent pas représentée. Et en effet Winckelmann (*Mon. ant. inediti*, p. 41) cite une pierre gravée représentant les jeux de l'Amour et de Ganymède et faisant partie de la collection de Th. Hope. Ce dernier l'avait acquise à Rome.

En grandissant les jeunes garçons ne perdaient naturellement pas le goût de ces petits jeux de hasard. S'ils passaient la plus grande partie du jour dans les écoles et dans les gymnases, ils se plaisaient encore à tenter la fortune des osselets, aussitôt que leurs exercices ou leurs travaux leur laissaient quelques instants de loisir. Platon, dans le *Lysis* (Ed. Bekker, I, p. 115), a tracé une scène de la vie des jeunes Athéniens. C'était le jour de la fête d'Hermes ; « lorsque nous entrâmes dans la palestre, dit-il, les cérémonies étaient près d'être terminées et les enfants qui venaient

d'offrir les sacrifices s'amusaient dans leurs habits de fête à jouer aux osselets. Le plus grand nombre s'amusait au dehors dans la cour; quelques uns, dans un angle de l'Apodyterium jouaient à pair ou impair avec de nombreux osselets qu'ils prenaient dans des corbeilles ; d'autres faisaient cercle autour d'eux et regardaient. »

Mais si les osselets, les amandes, les fèves ou les noix suffisent au jeune âge, il faut aux débauchés, ou aux esclaves non moins vicieux que leurs maîtres, un enjeu de plus de valeur. On se servait dans ce cas de pièces de monnaie et la perte était plus ou moins considérable selon qu'on jouait avec des oboles, des drachmes ou des statères. Dans le *Plutus* d'Aristophane (816), Carion, l'esclave de Chrémyle, nous fait l'énumération des richesses qui viennent de fondre sur la maison et nous dépeint la grande chère qu'on y mène : « Nous autres serviteurs, dit-il, nous jouons à pair ou non (ἀρτιάζομεν) avec des statères d'or. » La statère d'or valait un peu moins que notre pièce de vingt francs ; on voit que la perte pouvait facilement devenir assez forte.

Il était un autre jeu presque semblable, qui consistait à deviner, non pas si les osselets que l'adversaire tenait dans sa main étaient en nombre pair ou impair, mais quel en était le nombre. Aristophane (*Plut.* 1055) y fait allusion, dans la scène entre le jeune homme et la vieille femme : « Veux-tu un instant jouer avec moi ? — A quel jeu ? — A combien tu as de dents. — Je saurai bien le dire aussi, s'écrie Chrémyle ; elle en a trois ou peut-être quatre. — Paye, reprend le jeune homme; elle n'a qu'une grosse molaire. »

Comme nous l'apprend le scholiaste, la question à faire était celle-ci : Combien ai-je dans la main (πόσα ἐν χεροὶν ἔχω) ? Jouer à ce jeu se disait jouer à combien ai-je (παίζειν ποσίνδα), selon l'expression de Xénophon, au chapitre V du *Commandant de cavalerie*.

Il expose comme quoi un commandant habile, quand il n'a qu'une petite troupe, doit l'étendre pour qu'elle paraisse de loin plus nombreuse et au contraire la resserrer, quand elle est nombreuse, afin de tromper l'ennemi. « La ruse, ajoute-t-il, est la meilleure tactique à la guerre; il faut imiter celle qu'emploient les enfants quand ils jouent à combien ai-je. Lorsqu'ils ont peu, ils parviennent à faire croire à leur adversaire qu'ils ont beaucoup, et réciproquement quand ils ont beaucoup, ils feignent d'avoir peu. » Selon l'art des bons écrivains grecs la comparaison est d'une exactitude scrupuleuse. La ruse, en effet, bien connue des enfants, consiste à mettre peu d'osselets ou de fèves dans la main, mais à enfler celle-ci le plus possible afin de faire croire à l'adversaire qu'elle en contient beaucoup, et réciproquement à resserrer autant qu'on peut la main, quand elle contient un nombre relativement considérable d'osselets.

Chez les Romains le jeu de pair ou impair, quoique assez répandu, n'était pas au nombre de ceux qu'affectionnaient les véritables joueurs. « Petit jeu, dit dédaigneusement Martial (XIV, XVIII), que celui des noix et peu dangereux. » Aussi le laissait-on aux enfants. C'était volontiers avec des noix, en effet, que ceux-ci jouaient à pair ou impair. Auguste, nous apprend Suétone, aimait à s'entourer d'enfants : il jouait avec eux à mille petits jeux, aux billes, aux noix, etc. Et ce n'est sans doute pas sans malice qu'Horace a dit (*Sat.* II, III) : « Jouer à pair ou non, monter à cheval sur un baton, c'est de la folie, pour qui porte barbe au menton. » Par dessus Agésilas, le trait va toucher César.

Auguste était joueur et ne s'en cachait pas. Entouré de parasites et de flatteurs, il payait leurs plaisirs; c'était lui souvent qui fournissait les enjeux. Voici un billet qu'il écrivait à sa fille et que nous a conservé Suétone (*Aug.* LXXI) : « Je t'ai envoyé, dit-il, deux cents cinquante deniers ; c'est ce que j'ai donné à chacun de mes

convives, afin que pendant le souper ils pussent jouer entre-eux aux osselets ou à pair ou impair. » Le denier valait en moyenne quatre-vingt centimes. C'était donc à peu près une somme de deux cents francs qu'il donnait à chacun d'eux, somme minime relativement à ce qu'on hasardait au jeu de dés. Sous Auguste il y avait encore une certaine retenue. Le souvenir de la simplicité antique n'était pas encore complètement éteint ; mais il ne tarda pas à l'être, et comme nous le verrons plus loin, le palais impérial ne fut bientôt plus qu'un tripot.

## § II. — LE JEU DE PILE OU FACE.

Nous avons vu précédemment, dans le jeu de la coquille (ὀστρακίνδα), que pour déterminer les rôles des deux camps en présence, un des joueurs jetait en l'air une coquille blanche d'un côté, noire de l'autre en criant : nuit ou jour (νὺξ ἢ ἡμέρα). On peut donc dire que ce jeu comprenait implicitement celui que nous appelons pile ou face. Il est possible que les Grecs se soient servis, comme les Romains et comme nous, d'une pièce de monnaie, mais nous ne trouvons pas dans les écrivains grecs de terme correspondant exactement à celui qui était en usage à Rome. On doit donc supposer qu'on jouait plus ordinairement, soit avec une coquille, soit avec une pierre plate dont on noircissait un des côtés, et l'expression de nuit ou jour (νὺξ ἢ ἡμέρα) semble empruntée à une époque très-ancienne où l'on ne se servait pas encore pour les transactions commerciales d'une monnaie de métal.

Chez les Romains, l'expression usitée dans ce jeu était celle de tête ou navire (*capita aut navia*), expression qui venait de ce que dans le principe les as romains portaient d'un côté une double tête

de Janus et de l'autre une proue de navire. Il reste un grand nombre d'as romains sur lesquels on peut suivre les changements ou les modifications du type primitif. Les écrivains d'ailleurs parlent souvent de ces premières monnaies. Selon Plutarque (*Quæst conv.* XLI) elles portaient d'un côté la tête de Janus et de l'autre une proue ou une poupe. Ovide dans ses *Fastes* (I, 229) dit que sur les monnaies il y avait un vaisseau et une figure à deux têtes. Selon le témoignage de Pline (XXXIII, III) la marque de l'as fut un double Janus et un proue de navire et celle de l'as triental et quadrantal un radeau. Macrobe (*Sat.* I, VII) parle aussi de ces as qui présentaient d'un côté l'effigie de Janus et de l'autre un navire; et il remarque que ce furent ces monnaies qui donnèrent naissance à l'expression usitée dans le jeu qui nous occupe; « de son temps, ajoute-t-il, il entendait les enfants crier : tête ou navire (*capita aut navia*), dans ce jeu de hasard (*in aleæ lusu*) qui consiste à jeter en l'air des pièces de monnaie. »

## § III. — LE JEU DE LA MOURRE (*micatio*).

Ce jeu, certainement connu de tous les lecteurs, parait avoir été pratiqué très-anciennement et avoir été répandu chez plusieurs peuples de l'antiquité. Il est évident que les Egyptiens le connaissaient, puisqu'il nous reste une peinture funéraire représentant deux Egyptiens qui se livrent à cet amusement. Mais il est plus difficile de savoir si les Grecs le pratiquaient également. Il n'en reste que de très-rares témoignages. Meursius (*Miscell lacon.* II, IX) cite un passage d'un historien par lequel les Lacédémoniens auraient connu l'art de tirer au sort au moyen des doigts; selon lui c'est Hélène qui l'aurait inventé. Nonnus en a donné une

description très-exacte dans ses *Dionysiaques* (XXXIII, 77). L'objection serait que justement le chantre de Bacchus était égyptien. Il était de Panopolis et il aurait pu décrire en grec un jeu exclusivement égyptien. Toutefois il semble que, par ses idées et par les travaux qu'il entreprit, Nonnus fut plus grec qu'égyptien et que du moins pour écrire son poëme de Bacchus, il dût s'initier aux mœurs et aux usages de la Grèce d'Europe et d'Asie. D'ailleurs les poëtes de son époque brillent par l'érudition et par l'exactitude plus que par l'inspiration et c'eût été une faute grossière que de mêler la description d'un jeu égyptien à celle du cottabe qui était essentiellement grec. De plus Cicéron, en parlant de la mourre et du proverbe auquel elle avait donné lieu, dit que ce proverbe, et par suite le jeu, était très-ancien. On peut donc supposer sans crainte de commettre une erreur que la mourre était connue des grecs. Peut-être l'avaient-ils apprise des Egyptiens.

Voici comment en Italie les Romains s'amusent encore à ce jeu de hasard qu'ils appellent la *morra*. Les deux joueurs se placent vis-à-vis l'un de l'autre; puis tous deux en même temps étendent la main droite, chacun levant à sa volonté un, deux, trois, quatre ou cinq doigts et annonçant à haute voix la somme présumée des doigts levés par les deux joueurs. Celui qui a deviné juste ou qui a approché le plus près de la vérité a gagné. Les Romains disaient jouer à lever les doigts (*micare digitis* ou simplement *micare*).

Mais ce jeu, dont le mécanisme est très-simple, demande beaucoup de sagacité et de promptitude d'esprit ; car chaque joueur doit, en levant un certain nombre de doigts, varier ses combinaisons de manière à dérouter son adversaire, et en même temps chercher à pénétrer les combinaisons de celui-ci. Ainsi chaque coup est précédé d'un double calcul de probabilité, qui porte sur le nombre de doigts que l'adversaire ne s'attend pas à voir lever et sur le nombre de doigts que celui-ci peut avoir l'intention de

lever. Ces deux nombres déterminés par les lois de la probabilité forment un nombre total qui est celui que le joueur annonce à haute voix.

On conçoit que ce jeu, mené trop doucement, perd en même temps sa difficulté et son charme. On doit, comme autrefois les Romains et comme aujourd'hui encore les Italiens, le jouer excessivement vite. Mais alors il faut, à la promptitude du calcul, qui précède et détermine le coup, ajouter une grande sûreté de coup d'œil pour le contrôler et pour voir de suite de quel côté est la victoire. Aussi l'on peut s'imaginer combien les tricheries y sont faciles et fréquentes. C'est pourquoi les Romains disaient proverbialement, comme le témoigne Cicéron (*De off.* 3, 19 et *De divin.* 2, 41), d'un homme sur la probité duquel on pouvait compter : « C'est un homme avec qui vous pourriez jouer à la mourre dans les ténèbres. » C'est ainsi que Ganymède dans Pétrone (*Sat.* XLIV) fait l'éloge de Safinius : « C'est un homme droit, sûr, avec qui vous pourriez sans crainte jouer à la mourre dans les ténèbres (*cum quo audacter posses in tenebris micare*). » C'est de ce proverbe que Cicéron dit qu'il était usé d'ancienneté (*contritum vetustate*).

Nous devons expliquer maintenant comment s'organise une partie de mourre. On joue en un certain nombre de points, généralement en cinq, c'est-à-dire que le vainqueur est celui qui le premier a gagné cinq coups. Cette partie en cinq points exige donc au minimum cinq coups, si le même joueur gagne cinq fois de suite, et au maximum neufs coups, si les chances sont réparties. Voici comment on procède ; c'est une particularité du jeu qui a été souvent méconnue. Les joueurs se servent des deux mains. Ils jouent chacun avec la main droite et lèvent un doigt de la main gauche à chaque coup gagné. En un mot la main gauche leur sert de marque. Ainsi, si la partie est en cinq points, le premier qui aura levé tous les doigts de la main gauche aura gagné. Cette

manière d'organiser la partie a existé de toute antiquité, comme le témoigne la peinture égyptienne dont nous avons parlé et que nous reproduisons. Les deux personnages ont les quatre mains



tendues, ce qui a induit Rich en erreur en lui faisant supposer qu'ils jouent chacun avec leurs deux mains ; tandis que les deux personnages représentés jouent chacun avec leur main droite et comptent les points de la partie sur leur main gauche.

Chez les anciens c'était d'abord un jeu de hasard et de gain ; mais très-souvent on s'en servait pour tirer au sort, pour débuter, comme disent les enfants, c'est-à-dire pour déterminer par le sort celui qui dans un jeu quelconque commencera le premier. C'est ainsi que Nonnus l'a employé. Éros et Hyménée, avant de jouer au cottabe, commencent par débuter, par tirer au sort (λαγχάνειν) à qui le premier prendra et lancera la coupe. Voici comment s'exprime le poëte : « Ils commencent par tirer au sort le jet du breuvage, en levant diversement les doigts de leur main, dressant et élevant les uns à cet effet, tandis que les autres réunis vers le milieu du poignet restent serrés et liés entre eux. » On voit à quelle exagération de détails est descendue la poésie de Nonnus.

Dans Calpurnius (*Egl.* II, 26) nous voyons deux bergers tirant à la mourre à qui chantera le premier : « Afin de savoir celui qui commencera à chanter, dit Thyrsis aux deux bergers, jouez à la mourre en trois coups (*ter quisque manus jactate micantes*). » Les trois coups dont il est parlé peuvent être le premier coup, la revanche et la belle, à moins cependant que Calpurnius n'ait voulu parler d'une partie de mourre en trois points ce qui est un peu

différent, puisqu'une telle partie, si l'on se reporte à ce que nous avons dit plus haut, peu demander trois coups si le même joueur gagne chaque fois ou cinq coups si les chances sont partagées.

Il paraîtrait qu'anciennement on se servait du jeu de la mourre pour conclure les transactions commerciales, alors que souvent il y avait incertitude sur le véritable poids ou sur la valeur réelle; alors l'acheteur et le vendeur tranchaient la difficulté en jouant à la mourre. Ce serait, d'après une inscription, un édit d'Apronianus, préfet de la ville, qui aurait ordonné de peser exactement et scrupuleusement les marchandises.

### § IV. — LE JEU DE LA COURROIE ENROULÉE (ἱμαντελιγμός).

Ce petit jeu est en réalité un problème à la résolution duquel un gain est attaché. Il demande du coup d'œil, de l'adresse et surtout beaucoup de bonheur. Du même genre sont certains objets que l'on confectionne de nos jours, composés de petites pièces de bois emboîtées habilement les unes dans les autres, de telle sorte qu'il n'y ait qu'une manière de défaire leur assemblage. Mais les Grecs ne considéraient pas au même point de vue que nous ces objets que nous appelons patiences ou casse-tête. Pour nous, ils sont surtout une curiosité et un amusement frivole ; pour les Grecs, c'était une des mille manières qu'ils avaient imaginées d'interroger le sort.

Voici, d'après Pollux (IX, 118), en quoi consistait ce jeu : « Au moyen d'une double courroie, on formait un enroulement (περιστροφή), à la manière d'un labyrinthe. Il s'agissait, en insérant une cheville dans cet enchevêtrement, d'atteindre le pli. Si la courroie n'était pas déroulée, la cheville restait prise dans cette complication de nœuds et celui qui l'y avait enfoncée avait perdu. »

Pour bien comprendre cela, il faut remarquer que tous les nœuds et tous les entortillements de courroie n'étaient pas susceptibles d'être défaits ainsi. La première difficulté consistait donc à composer cet enroulement de façon qu'il fut inextricable à l'œil d'abord et ensuite qu'il résistât à toutes les tentatives moins une seule. Il y avait donc un point faible qu'on dérobait le mieux possible aux regards et qu'il s'agissait de rencontrer. Ce point trouvé, la courroie se déroulait comme d'elle-même.

Il y a dans les vases d'Hamilton (Ed. de P. tom. IV, pl. 50) une peinture très-curieuse dont nous ne reproduisons qu'une figure.



De chaque coté de cette vieille sont deux vieillards et à gauche un joueur de flûte. Tischbein a donné de cette scène une explication très-ingénieuse qui doit trouver sa place ici. Il y voit la représentation d'une scène de comédie et il indique le *Plutus* d'Aristopha-

ne comme ayant pu en fournir le sujet. Le moment qu'il indique, c'est lors de la rencontre de Chrémyle et de Blépsidème avec la Pauvreté. Celle-ci tiendrait à la main l'instrument d'un ancien jeu, semblable à celui de la courroie enroulée, et autour duquel on entrelaçait des fils de façon qu'il fut difficile de défaire cet enchevêtrement. Selon Tischbein, cet instrument figurerait ici pour indiquer la difficulté qu'il y a de résoudre les arguments avancés par la Pauvreté. Je crois plutôt que celle-ci le présente aux yeux de Chrémyle et de Blépsidème comme l'emblême du travail de chaque jour que le pauvre doit accomplir. Chaque matin en effet le pauvre s'éveille ayant sa tâche à remplir ; gagner le pain quotidien est pour lui l'éternel problème à résoudre, c'est une courroie enroulée qu'il doit délier tous les jours sous peine de ne pas vivre.

Pollux (VII, 206) compte la courroie enroulée parmi les jeux de hasard (κυβεία) ; en effet un gain quelconque pouvait être attaché à la réussite et dans ce cas le jeu exigeait deux joueurs, l'un qui insérait la cheville et qui naturellement pariait *pour*, l'autre qui pariait *contre*.

Il est probable que souvent par un calcul intérieur de l'esprit, on faisait dépendre du déroulement de la courroie la réalisation d'un projet ou d'une espérance. Et cette manière de considérer ce jeu semble tout à fait d'accord avec les idées grecques. Nous en trouvons la confirmation dans l'histoire bien connue d'Alexandre, qui se trouve relatée dans tous ses historiens. Arrivé à Gordion, l'antique résidence de Midas, il eut à résoudre un problème à la résolution duquel un oracle avait attaché l'empire universel et qui consistait à délier le nœud qui rattachait le joug au timon du char du roi Midas. Voici quelle était la disposition des choses : le joug se plaçait à l'extrêmité du timon, formant avec lui deux angles droits. Une cheville traversait le timon et le joug, empêchant ce dernier d'avancer ou de reculer. Pour maintenir cet assemblage de

trois pièces on avait fait une ligature savante au moyen d'une courroie, dont les extrêmités se dérobaient au milieu de ses multiples enroulements. C'est ce nœud compliqué qu'il fallait défaire. On sait qu'Alexandre éluda la difficulté en tranchant le nœud avec son épée. Telle est du moins la version la plus répandue. Il en existe une autre que nous a transmise Plutarque d'après le témoignage antérieur d'Aristobule. D'après ce dernier Alexandre aurait facilement résolu le problème, en ôtant la cheville qui fixait le timon au joug et en faisant glisser le nœud jusqu'à l'extrêmité du timon. Mais c'était encore là tourner la difficulté. Bien entendu nous n'envisageons pas au point de vue historique ce fait qui d'ailleurs n'a rien d'invraisembable. Qu'il soit vrai ou faux, peu importe. On peut récuser si l'on veut les témoignages d'Arrien, de Plutarque, de Quinte Curce, de Justin ; mais dans cette anecdote, Alexandre et Midas étant éliminés, ce qui est relatif à la ligature subsiste comme un fait possible, et il reste acquis que les anciens, soit pour les besoins de la vie journalière, soit comme amusement, soit comme problême augural, pratiquaient souvent des ligatures assez savantes pour déjouer de longues et patientes tentatives.

Même, si l'on ne veut pas regarder au point de vue de problêmes à résoudre, cette science des nœuds, qui nous fait remonter jusqu'à une civilisation peu avancée quoique déjà très-ingénieuse, il faut reconnaître que dans toutes les occasions où les anciens avaient besoin de faire une ligature, ils y apportaient une dextérité étonnante. Lorsque, par exemple, ils liaient les mains d'une victime ou d'un prisonnier, ils savaient y mettre de l'art comme en toutes choses et si un poëte avait à décrire un nœud, il le faisait avec cette richesse et cette précision dans les détails qu'on apporte à parler d'une œuvre d'art. C'est ainsi que dans l'*Andromaque* d'Euripide (719) lorsque Pélée veut délivrer Andromaque et qu'il

ordonne aux esclaves de lui délier les mains, le poëte ne lui met pas dans la bouche une expression aussi simple que le nœud, le lien ; il se plait à décrire les tours et les entrelacements des courroies (πλεκτὰς ἱμάντων στροφίδας).

Nous devons penser que le jeu de la courroie enroulée était un de ces petits jeux de hasard auxquels se plaisaient beaucoup les Grecs et que l'art de faire des enroulements et des nœuds était très-répandu ; car, et c'est là un criterium assez sûr, le terme qui le désigne était passé dans la langue comme expression figurée. Comparant les raisonnements tortueux et multiples des sophistes aux entrelacements d'une courroie, on appelait ceux-ci des entortilleurs (ἱμαντελικτεῖς), comme on peut le voir dans Plutarque (*Conv.* I, 1) et dans Clément d'Alexandrie (*Strom.* I, p. 205, A).

## § V. — LE JEU DE LA PIÈCE D'AIRAIN (χαλκισμός),

Pollux (VII, 206) compte le jeu de la pièce d'airain (χαλκισμός) parmi ceux qu'il range sous le titre général de jeux de dés, c'est-à-dire simplement de jeux de hasard ; mais autre part (VII, 105) il dit que « jouer à la pièce d'airain (χαλκίζειν) c'est jouer à pair ou non (ἀρτιάζειν) avec une pièce de monnaie (νομίσματι). » Il ne faut pas prendre à la lettre les expressions de Pollux. De même qu'il appelle, ce que font d'ailleurs tous les écrivains grecs, jeu de dès (κυβεία) tout jeu de hasard, il se sert de l'expression de jouer à pair ou impair en ne lui donnant que la signification très-générale de jouer à un jeu basé, comme celui de pair ou impair, sur une alternative. En effet il s'agissait de savoir si la pièce tomberait ou ne tomberait pas, alternative inévitable semblable à celle qui se présente dans l'autre jeu, où à chaque coup les pièces sont forcément en nombre pair ou impair.

L'explication que nous donne Pollux (IX, 118), quoique concise, est très-claire et nous ne comprenons pas comment Meursius, qui cite le passage de Pollux et deux autres, très-catégoriques aussi, d'Eustathe (p. 986, 41 et p. 1409, 17) a pu se méprendre sur ce jeu. Voici ce que dit Pollux que je suis textuellement : « On dresse une pièce de monnaie ; on lui imprime un rapide mouvement de rotation et pendant qu'elle tourne encore (Je lis, avec Bekker : ἔτι στρεφόμενον) il faut l'arrêter avec le doigt. » Que dit Eustathe ? « Ce jeu consiste dans un rapide mouvement de rotation d'une pièce d'airain qu'on a dressée. Il faut que le joueur, avec le bout du doigt, l'arrête avant qu'elle retombe à terre. »

Ce jeu il me semble est très-clair, et j'ajouterai très-facile. Voici donc, pour qu'il n'y ait aucun doute, comment je le comprends :

Sur une table, ou généralement sur une surface horizontale et polie, on imprime, avec les deux mains, un vif mouvement de rotation à une pièce de monnaie. Celle-ci tourne sur sa tranche comme un tonton sur sa pointe. C'est alors que, pendant qu'elle tourne, il faut abaisser le bout du doigt sur la pièce et l'arrêter brusquement dans son mouvement et assez habilement pour que le doigt la maintienne dressée sur sa tranche. Si on ne réussit pas, la pièce arrêtée dans son mouvement retombe à plat. Je crois qu'après cette explication il ne peut y avoir aucune méprise possible. Le lecteur n'a qu'à essayer ce petit tour et après quelques coups il l'exécutera très-habilement. L'hétaire Phryné, ajoute Pollux, excellait à ce jeu.

## § VI. — LA COURSE DES CHEVAUX DE BOIS (ἱππικὸς ξύλινος).

Aujourd'hui encore dans nos fêtes publiques nous pouvons voir beaucoup d'instruments de jeu, plus ou moins semblables à celui

qui, chez les Grecs du bas-empire, servait à ce qu'on appelait la course des chevaux de bois. Ce sont généralement des tours dans lesquelles on lance une boule; il existe dans le bas plusieurs ouvertures et suivant que la boule sort par telle ou telle ouverture on gagne tel ou tel objet. Mais c'est plutôt une loterie, tandis que ce que les Grecs appelaient la course des chevaux de bois était un véritable jeu de hasard; ce fut pour cela qu'on le prohiba selon le témoignage du scholiaste de Photius (*Syn.* VI, [*in trullo, can.* xxiv). En effet Photius dans le *Nomocanon* (tit. XIII) dit qu'il était défendu de jouer aux chevaux de bois ainsi qu'à toute espèce de jeux de dés.

Voici la description que nous en a laissée Balsamon dans ses scholies : « C'était, dit-il, un instrument de bois qu'on dressait obliquement et dont les escaliers étaient percés en leur milieu d'un grand nombre d'ouvertures. Ceux qui voulaient jouer ensemble à ce jeu plaçaient au haut des escaliers quatre billes de différentes couleurs et celui dont la bille, après avoir traversé les diverses ouvertures, sortait la première, par la dernière ouverture, avait gagné. »

Cette description de Balsamon est suffisamment claire et si au moyen de l'explication précédente on ne reconstruisait pas un instrument identique à celui dont se servaient les Grecs, celui qu'on imaginerait s'en rapprocherait beaucoup et rendrait absolument le même service. Il est facile de voir que ce jeu est une course de billes à l'imitation des courses du cirque ; les billes sont les chevaux de bois et par leurs quatre couleurs correspondent aux quatre factions, qui, portant chacune une couleur différente, vert, rouge, blanc et noir, se disputaient les prix dans le cirque de Byzance.

Mais le passage de Balsamon est précédé de quelques lignes se rapportant à un fait assez curieux. Il raconte qu'il s'éleva un jour

une discussion relative au jeu appelé la course des chevaux de bois. Sans doute il s'agissait de joueurs pris en flagrant délit et amenés devant le tribunal du préteur. Les joueurs prétendaient que le jeu qu'ils avaient joué n'était pas celui que frappait la loi sous le nom de chevaux de bois. Et la discussion qui s'éleva devant le tribunal porta sur ce que c'était réellement que la course des chevaux de bois. Les uns, c'étaient naturellement les juges, le définissaient tel que nous l'avons expliqué ; ils avaient raison car c'était bien ce jeu de hasard que la loi avait voulu atteindre. Mais les autres, les joueurs sans doute, disaient que la course des chevaux de bois était un amusement d'enfants qui consistait à faire des courses en dehors du cirque en se servant de deux hommes attelés à un char en guise de chevaux.

D'après la scène que nous rapporte Balsamon, on peut croire que si le jeu de hasard puni par la loi s'appelait la course des chevaux de bois, on avait aussi donné ce nom à un jeu d'enfants. Ajoutons qu'à Pompéï on a découvert une petite fresque représentant un Amour debout sur un char attelé de deux autres Amours (*Hercul. et Pomp.* II, pl. LXXXV). Etait-ce un caprice du peintre ou une scène de mœurs ? Le récit de Balsamon peut faire croire qu'en effet à Rome, dès le commencement de l'empire, les enfants s'amusaient à imiter les courses du cirque, en attelant des esclaves à leur char au lieu de chevaux. D'ailleurs c'est un jeu familier aux enfants et on peut être certain que, même sans atteler des esclaves, ils savaient très-bien, comme le représente la fresque de Pompéï, s'atteler eux-mêmes à la façon des chevaux.

# CHAPITRE XV

## DES JEUX DE DÉS

Les Romains entendaient par le mot jeu (*alea*) tout jeu quelqu'il fût basé sur le hasard ; ils employaient de même d'une façon générale le mot joueur (*aleator* ; Festus : *aleo*), et c'est aussi la signification que nous donnons à ces deux termes. Toutefois, dans la grande majorité des cas, le mot jeu (*alea*) s'appliquait aux dés, c'est-à-dire, comme ils disaient, au jeu des tessères (*tesserarum ludus*), le plus répandu de leurs jeux de hasard, de même que chez les modernes ce mot désignera le plus souvent les jeux de cartes, les plus en faveur parmi nous.

Les Grecs n'avaient pas de mot qui correspondît exactement au mot latin ; au lieu d'employer comme les Romains une expression générale pour désigner un jeu particulier, ils se servaient au contraire d'un mot particulier pour désigner une idée générale. Ils appliquaient l'expression de jeu de dés (κυβεία) non seulement au jeu de dés proprement dit, mais encore à tout jeu de hasard, et qui plus est souvent à des jeux de combinaisons ; réciproquement ils appliquaient parfois l'expression de jeu de dames (πεσσεία) à de véritables jeux de hasard.

Il y avait là une confusion de termes, source d'erreurs pour la

critique, qui cependant, lorsqu'on y réfléchit, semble ne pas avoir dû être toujours le fait d'une erreur. Sans doute plus d'un écrivain a pu se servir légérement de tels ou tels mots, mais les lexicographes, mais Hérodote, ont certainement cru très-clairs les termes qu'ils employaient. Ainsi Hésychius, qui à l'époque où il vivait n'aurait pas dû confondre deux termes différenciés depuis longtemps par l'usage, dit que « la pettie est un jeu que l'on joue avec des dés (πεττεία ἡ διὰ κύβων παιδιά) » ; et cependant il savait très-bien, puisqu'il le dit autre part, que « la pettie diffère du jeu de dés en ce que dans ce dernier on jette des dés, tandis que dans la pettie on ne fait que mouvoir des pièces. » Hérodote de son côté semble avoir commis l'erreur contraire quand, à propos du roi Rampsinite, il emploie l'expression de jouer aux dés (κυβεύειν) pour celle de jouer aux dames (πεσσεύειν).

Il est bientôt fait sans doute d'accuser Hérodote, Hésychius et d'autres d'avoir employé un terme inexact ; mais ne serait-il pas plus juste de penser qu'il y avait à l'origine identité dans les termes ? Le pessos des Grecs était aussi bien une pierre cubique qu'une pierre plate et le mot (πεσσεύειν) qu'on traduisit plus tard par jouer aux dames signifiait simplement d'abord jouer avec des cubes, c'est-à-dire avec de petits corps solides ayant trois dimensions à peu près régulières. Ces espèces de petits cubes pouvaient alors être tout aussi bien les pièces du jeu de la pettie que du jeu de dés et le mot de pettie (πεττεία) désignait l'ensemble des jeux pour lesquels on s'en servait, à savoir les jeux de dames et les jeux de dés. De même jouer aux dés (κυβεύειν), c'est-à-dire jouer avec des cubes, était une expression analogue à double signification. C'est l'usage qui a restreint l'emploi de ces deux termes, l'un (πεττεία) ne s'appliquant plus qu'à des jeux de combinaisons, l'autre (κυβεία) à des jeux de hasard, usage dont semblèrent parfois s'écarter des écrivains, qui employaient ces termes dans leur acception

primitive. Ainsi Hésychius ne s'est donc pas trompé autant qu'on a voulu le dire quand il définit la pettie un jeu pour lequel on se sert de cubes.

Hyde, dans son histoire des jeux de hasard (*Syntagm*. II. p. 290) donne une étymologie assez curieuse du mot dé (κύβος). Suivant lui il viendrait de l'arabe *càb* ou *càbe* qui n'est autre chose qu'un osselet, de sorte qu'à l'origine, alors qu'on se servait du pessos comme dame et comme dé, on n'employait qu'une expression, ce qui pouvait amener de la confusion ; mais un peu plus tard afin d'établir une différence entre ces deux manières de se servir du pessos, on en vint, en empruntant une expression étrangère, à dire jouer aux dés (κυβεύειν), c'est-à-dire jouer avec le pessos comme avec un osselet. Ainsi le pessos employé comme osselet c'est le dé. Et si l'on adopte l'étymologie vraisemblable de Hyde, il faudra en conclure que l'expression de jouer aux pessos (πεττεύειν) est plus ancienne que celle de jouer aux cubes (κυβεύειν), ce qui ne veut pas dire d'ailleurs que le jeu de la pettie soit plus ancien que celui des dés.

Nous touchons là à la question de l'invention des dés, problême que nous n'avons aucunement la prétention de résoudre. On a depuis l'antiquité attribué l'invention des jeux de hasard à bien des personnages; et, sans entrer dans des détails et dans une nomenclature inutiles, il suffit de nommer Pyrrhus, Chilon, un des sept sages, Attale et un nommé Alea, suivant Isidore dans ses *Origines*. Platon, dans le *Phèdre*, attribue l'invention des dés au dieu égyptien Theut et Hérodote aux Lydiens. Ce qui est remarquable dans ces deux dernières affirmations c'est qu'Hérodote et Platon croyaient les dés d'origine étrangère ; et en cela ils avaient une certaine raison puisque, si nous nous en rapportons à l'étymologie de Hyde, au moins le nom, sinon la chose, aurait été emprunté à une langue et à des usages étrangers. Ainsi

Hérodote et Platon n'auraient été qu'en apparente contradiction avec la tradition conservée en Grèce, suivant laquelle ce serait Palamède, ce type par excellence de l'inventeur, qui aurait imaginé les dés.

On a un écho de cette tradition dans un fragment de Sophocle, conservé par Eustathe, où il donne Palamède comme l'inventeur des dames et des dés (πεσσοὺς κύβους τε). Philostrate, il est vrai, dans ses *Héroides*, ne lui attribue que l'invention des dames. Mais Philostrate était déjà bien loin de cette tradition, qui pourtant avait laissé en Grèce des monuments dont Pausanias constatait l'existence. Celui-ci en effet nous dit (*Phoc.* XXXI) que, dans une peinture du Lesché de Delphes, Palamède et Thersite étaient représentés jouant avec les dés de l'invention de Palamède, et dans la *Corinthie* (XX) : « Au dessus du temple de Jupiter Néméen s'élève l'antique temple de la Fortune, où Palamède fit l'offrande des dés qu'il avait inventés.

La tradition qui attribuait en Grèce cette invention à Palamède devait être très-répandue et très-populaire, car la scène qui faisait le sujet de la peinture du Lesché de Delphes se retrouve sur un grand nombre de vases, soit sur la face principale, soit sur le revers. Ce sont toujours les deux mêmes joueurs de dés, Thersite et Palamède, comme sur plusieurs vases du cabinet Durand (De Witte, *Cab. Durand*, nos 320, 385, 398, 399, 400, 401, 402, 403) ; toutefois sur un vase du Vatican (*Mon. inéd. de l'inst. arch.* II. pl. XXII) les deux joueurs portent les noms d'Achille et d'Ajax. Il semble que ce soit à tort que, dans ses *Monuments inédits* (pl. LVI), Raoul Rochette ait voulu reconnaître dans une de ces scènes l'enlèvement du Palladium par Ulysse et Diomède. On conçoit que ce sujet soit souvent revenu sous la main des décorateurs de vases. Ces vases, destinés à mettre dans les tombeaux, étaient, ainsi que les bas-reliefs, fabriqués d'avance ; or la peinture de cette scène

essentiellement funèbre, dans le sens euphémique qu'aimaient les anciens, représentait le coté aléatoire de la vie humaine, et surtout, selon le symbolisme égyptien, la béatitude dont jouissaient les sages dans l'autre monde. On voit par ce nouvel exemple, ainsi que nous l'avons déjà remarqué plus haut à propos du tombeau d'Artémidore, combien les jeux jouaient un rôle important dans le symbolisme des Grecs.

Comme les peintures de ces vases représentent des scènes de la vie héroïque, il semble au premier abord qu'on en pourrait conclure que les dés étaient d'invention anti-homérique; et en effet cette assertion acquerrait un degré manifeste d'évidence si l'interprétation de ces monuments céramographiques ne laissait aucun doute dans l'esprit. Comme il n'en est pas ainsi, il convient donc de ne pas donner à cette assertion une valeur absolue de certitude ; mais de la regarder comme une hypothèse probable, en faveur de laquelle militent un assez grand nombre de vases peints et plusieurs arguments, dont quelques-uns encore nous restent à examiner. Quant aux vases, pour le plus grand nombre, il faut nous en rapporter à l'interprétation d'archéologues, de la science et de la sagacité desquels nous n'avons pas d'ailleurs à douter; toutefois l'examen de quelques-unes de ces scènes nous autorise à regarder comme n'étant pas à l'abri de toute critique le titre de joueurs de dés, sous lequel on se plait trop généralement à les ranger. Ainsi, sur une amphore tyrrhénienne reproduite dans les monuments de l'institut archéologique de Rome et qu'on trouvera dans un des chapitres suivants, les deux joueurs sont, non pas des joueurs de dés, mais des joueurs de pettie ; et sur le vase du Vatican, précédemment cité, et que nous reproduisons ici, le titre de joueurs de dés qu'on veut donner à Achille et à Ajax est plus que douteux, malgré l'inscription (ΤΕΣΑΡΑ ΑΧΙΛΕΟΣ ΤΡΙΑ ΑΙΑΝΤΟΣ) qui l'accompagne. L'attitude des joueurs, leur attention soutenue

et simultanée, la position de leurs mains qui semblent plutôt pousser des pièces que manier des dés, tout concourt à faire sup-



poser qu'Achille et Ajax se livrent, non pas au jeu de dés, mais à quelqu'un de ces jeux de combinaisons que les Grecs désignaient sous le nom général de pettie. Le décorateur de ce vase a pu reproduire une scène antique relative aux joueurs de pettie et inscrire maladroitement au-dessus cette phrase, que l'on dit se rapporter aux dés, par suite de l'analogie apparente qu'elle présente avec un vers célèbre d'Euripide que l'on trouvera plus loin. Mais il pourrait se faire que l'erreur vînt des interprètes modernes et non du décorateur. Il serait possible que celui-ci eut eu en effet l'intention de représenter Achille et Ajax jouant à la pettie ou à la mérelle et que dans ce cas l'inscription dût être lue, en rétablissant le mot sous-entendu : « Quatre petites pierres constituent le jeu d'Achille et trois celui d'Ajax (τέσσαρα λιθίδια 'Αχιλέως τρία Αἴαντος). »

Toutefois, sauf les quelques réserves que nous avons cru devoir faire relativement à l'interprétation de plusieurs de ces monuments céramographiques, en dégageant Palamède de la question ou

plutôt en ne le considérant que comme la personnification d'une poque antérieure à Homère, il faut reconnaître que Sophocle et Pausanias d'accord avec la tradition plaçaient l'invention des dés bien avant l'âge homérique ; et il nous reste à examiner l'objection que Hyde a cru devoir faire à cette manière de voir. Croyant que c'est à tort que tous deux ont attribué l'invention des dés à Palamède, tandis qu'il ne peut avoir inventé que la pettie, Hyde fait remarquer que dans Homère on ne trouve ni le mot dé (κύβος), ni l'expression jouer aux dés (κυβεύειν), ni aucun mot du même radical ; et il en conclut qu'Homère, ignorant les termes du jeu, n'a pu connaître le jeu, qui par conséquent n'était pas inventé de son temps. Cette opinion de Hyde pèche en plusieurs points : D'abord de ce qu'il n'est pas fait mention d'une chose dans Homère, on ne peut pas en conclure qu'elle n'existait pas de son temps, car une œuvre humaine si considérable qu'elle soit ne peut embrasser l'universalité des choses connues ; ensuite, si l'on veut bien se reporter à ce que nous avons dit plus haut, puisque, ce que nous croyons être le vrai, les expressions de dé, de jouer aux dés sont postérieures à l'existence du pessos, qui était aussi bien un dé qu'une dame, du moment qu'Homère parle du pessos on ne peut raisonnablement en conclure que ceci : c'est que, si en parlant du pessos Homère n'a eu en vue que les dames, cela ne prouve pas contre l'existence du dé ; et que s'il a eu en vue le dé, cela prouve que les termes de dés, de jouer aux dés n'avaient pas encore été importés de l'étranger.

Or, dans le passage en question d'Homère (*Odyss*. I. 107), il est dit simplement que « les prétendants jouaient devant les portes du palais de Pénélope avec des pessos. » Qui donc aurait la prétention de décider, le mot pessos n'impliquant pas plus l'idée de dame que celle de corps cubique, que les prétendants jouaient aux dames plutôt qu'aux dés ?

Il semble au contraire que le jeu de dés, avec ses vicissitudes, avec les idées de gain et de débauche qui s'y attachent, s'accorderait beaucoup mieux avec la vie dissipée des prétendants que le jeu paisible et réfléchi des dames. Mais en dehors même de cette question insoluble, rien ne prouve que le dé n'ait pas été connu du temps d'Homère sous le nom de pessos. Du silence d'Homère relativement aux termes du jeu de dés, on ne peut en conclure qu'une chose : c'est que le mot dé n'a passé dans la langue que postérieurement à Homère et enfin que le jeu de dés à très-bien pû être pratiqué antérieurement à Homère sous le nom général de pettie (πεττεία) avant d'avoir reçu le nom spécial qui le caractérise (κυβεία).

Nous en avons assez dit sur cette question qui n'offrira sans doute à beaucoup de lecteurs qu'un intéret secondaire ; il doit suffire que nous l'ayons indiquée en passant. Nous arrivons à l'époque où les jeux du pessos, comprenant les dames et les dés se sont définitivement divisés en deux genres distincts, les jeux de combinaisons et les jeux de hasard et c'est ici du jeu de dés proprement dit dont nous avons à nous occuper.

Disons d'abord quelques mots de l'instrument du jeu. Le dé des Grecs et des Romains (κύβος, *tessera*) était en tout semblable au nôtre, en ivoire, en os, en bois, quelquefois en or, parfois même en matière précieuse ; on peut en voir de nombreux spécimens dans les collections d'antiques du Louvre et de la bibliothèque impériale. Les Grecs et les Romains ne paraissent avoir connu que le dé cubique, c'est du moins toujours à celui-là que les écrivains font allusion, c'est-à-dire celui dont chaque face à quatre angles (τέσσαρες), d'où le nom latin (*tessera*). Cependant on sait que les Orientaux, comme le remarque Hyde, en ont qui sont oblongs ; et j'ajouterai qu'on en voit dans la collection égyptienne du Louvre ayant la forme de pyramides superposées et dont les faces au

lieu d'être des carrés sont des triangles. Mais les Grecs et les Romains ne les ont pas connus ou ne les ont pas imités ; ils sont d'ailleurs beaucoup moins répandus que les dés cubiques à six faces.

Chacune des faces était numérotée au moyen de points (*puncti*), ou plutôt de petites cavités se détachant en noir sur le fond blanc du dé. C'est ce point, comme le dit Pollux (IX, 94), que les Grecs appelaient le signe (σημεῖον), le type (τύπος), le point (γραμμή). Ces points étaient disposés comme sur nos dés, l'as au centre, le deux et le trois sur une même ligne diagonale, le quatre et le six sur deux lignes parallèles, et le cinq en quinconce. Quant à la manière dont les nombres 1, 2, 3, 4, 5, 6 étaient repartis sur les faces, une épigramme de l'anthologie (XIV, 9) nous avertit que « le dé amène 6, 1 ; 5, 2 ; 3, 4 ; » rangeant ainsi deux par deux les nombres placés sur les faces opposées, ce qui nous donne la place relative de ces nombres : 6 opposé à 1 ; 5 à 2, 3 à 4. Eustathe d'ailleurs (p. 1289, 56) l'avait remarqué : « Les dés, dit-il, doivent être numérotés de telle sorte que la somme des nombres placés sur les faces opposées soit égale à sept. »

Il est important d'ajouter que chez les Grecs le nom de dé (κύβος) s'appliquait, non seulement au cube tout entier, mais encore à l'as, c'est-à-dire à l'unité, à la monade (ἡ μονάς). Ainsi les Grecs avaient le proverbe : « ou trois six ou trois dés (ἢ τρὶς ἓξ ἢ τρεῖς κύβοι) » c'est-à-dire : ou trois six ou trois as, proverbe que citent Pollux (IX, 94), Zenobius dans ses *Proverbes*, et le scholiaste de Platon (Ed. Bekker, *Schol.* p. 460), et qui peut se rendre librement par : tout ou rien. La même expression se retrouve dans un fragment du *Télephe* d'Euripide, conservé par Eustathe (p. 1397, 20) : « Achille a jeté deux dés (c'est-à-dire deux as) et quatre (βέβληκ' Ἀχιλλεὺς δύο κύβω καὶ τέσσαρα.) » Les Ioniens disaient un peu différemment : « ou trois six ou trois uns (τρὶς ἓξ ἢ τρεῖς οἶναι ou ὄναι

selon Pollux). » L'expression dorienne n'était autre que celle dont nous nous servons encore ; ils disaient : « trois six ou trois as (τρὶς ἓξ ἢ τρεῖς ἆς, c'est-à-dire εἷς) »

Pour jouer aux dés on se servait d'un cornet (κήθιον, *fritillus*), comme le dit le scholiaste d'Aristophane (*Vesp*. 674) qui cite ce vers d'Hermippe dans sa comédie des *Dieux* : « Je me tiens près des dés le cornet à la main (ἔχων κήθιον). » Dans le principe on jetait les dés simplement avec la main ; ce n'est que plus tard qu'on inventa le cornet, et plus tard encore qu'on imagina, pour éviter la fraude, de se servir conjointement avec le premier d'une autre espèce de cornet percé des deux bouts. Ce second cornet s'appelait une tour (πύργος, *turricula*) et présentait à l'intérieur des degrés que dégringolaient les dés qu'on y jetait. Nous aurons d'ailleurs, dans le chapitre consacré au jeu des douze lignes, occasion de revenir sur tous ces instruments du jeu de dés.

Avant de jeter (βάλλειν) les dés on les agitait dans le cornet ; c'est pourquoi Pollux leur donne l'épithète d'agités (διάσειστοι) ; Suidas les appelle simplement les Agités. Le coup, c'est-à-dire le jet (βόλος, *jactus*) était bon (εὔβολος) ou mauvais (δύσβολος).

Pour jouer aux dés il n'était besoin d'aucune table particullière ; on les lançait aussi bien à terre que sur une surface quelconque. Cependant quelquefois on jouait sur un abaque (ἄβακος, *abacus*), ou sur une planchette qu'on appelait une table (τάβλα). L'anthologie contient cette épigramme de Palladas (xi, 373) : « De tous les poëtes Calliope est la déesse ; mais ta Calliope à toi s'appelle *tabliope* (ταβλιόπη). » On comprend aisément le jeu de mots.

Nous allons maintenant parler des différentes manières de jouer que connaissaient les anciens. Hésychius en citant le proverbe « ou trois six ou trois as » dit qu'on se servait anciennement de trois dés, tandis que de son temps on ne se servait plus que de deux, assertion qui, si l'on n'y prenait garde, nous amenerait à

conclure que les anciens ne connaissaient qu'un seul jeu qui d'abord se jouait avec trois dés et plus tard avec deux seulement. Il est vrai, comme nous le verrons, que dans le principal jeu de dés, celui du plus fort point (πλειστοβολίνδα), on se servit anciennement de trois dés et ensuite de deux ; mais cela n'est applicable qu'à ce seul jeu de dés, le plus important à la vérité et le plus répandu. Généralement tout ce qu'on dit relativement aux dés se rapporte au jeu à trois dés ; nous allons cependant voir diverses manières de jouer où l'on ne se servait que d'un ou de deux dés.

Remarquons d'abord que l'expression proverbiale : « Le dé est jeté, » fait allusion à l'usage de tenter le sort avec un seul dé. Il est même probable que ce fut le premier jeu en usage. C'est le plus simple puisqu'il n'offre en tout que six combinaisons. Or, d'après l'expression proverbiale, ainsi que d'après l'épigramme suivante, on peut conjecturer qu'il avait un caractère essentiellement prophétique et que le joueur regardait le point bon ou mauvais comme une réponse ou un avertissement de la divinité. « Un jour trois jeunes filles jouant ensemble (IX, 158) interrogèrent le Sort pour savoir laquelle descendrait la première chez Ades. Trois fois de leurs mains elles jetèrent un dé et toujours la même jeune fille fut désignée. Celle-ci ne fit qu'en rire, mais l'infortunée tomba à l'improviste du haut d'un toit et descendit chez Ades, selon la destinée qui lui était échue. Le Sort ne ment pas quand il s'agit d'un malheur ; mais pour le bonheur, malheureux mortels que nous sommes, prières et supplications sont vaines. »

Les jeunes filles, dans l'esprit du poëte, avaient chacune un dé qu'elles jetaient en même temps ; celle à qui était échu le plus petit point devait mourir. Comme elles étaient trois elles recommencèrent trois fois, et le Sort fit à chaque coup la même réponse. Ajoutons qu'un seul dé ne peut convenir à une partie suivie.

Voici maintenant une autre manière de jouer, avec deux dés,

assez curieuse en ce qu'elle reproduit un procédé actuellement encore en usage dans le Tric-trac. Plutarque dans ses *Questions romaines* (xxxv) raconte l'histoire suivante : « Un desservant du temple d'Hercule, ayant quelques loisirs, passait souvent tout le jour à jouer aux dames et aux dés (c'est-à-dire au tric-trac) ; un jour advint que personne ne s'y trouva de ceux qui avaient accoutumé de jouer avec lui, de sorte que ne sachant que faire il s'avisa de convier le dieu à jouer aux dés avec lui (διαβαλέσθαι τοῖς κύβοις), en convenant que s'il était vainqueur le dieu lui ferait quelque bien et que s'il était vaincu il lui donnerait un souper et une belle fille. Puis ayant jeté les dés, l'un pour lui, l'autre pour le dieu (τὸν μὲν ὑπὲρ ἑαυτοῦ, τὸν δὲ ὑπὲρ τοῦ θεοῦ βαλών), il perdit. Il dressa alors un brillant souper dans le temple et y enferma la courtisane Larentia. »

Plutarque, dans la vie de Romulus (V), représente le desservant comme jouant au tric-trac avec le dieu : ce n'est qu'une variante de la même histoire. Dans le récit, tel qu'il est détaillé dans les *Questions romaines*, il s'agit expressément du jeu de dés. Sans doute l'expression de jouer aux dés s'applique très-souvent chez les écrivains grecs au tric-trac ; mais ici il n'est véritablement question que d'un seul coup de dés, ce qui ne peut en aucune façon s'entendre d'une partie de tric-trac. Ce qu'il est nécessaire de considérer c'est comment Plutarque comprenait que le jeu pût être conduit. Nous voyons que le prêtre jouait avec deux dés qu'il agitait dans un cornet et qu'il jetait, l'un étant pour le dieu, l'autre pour lui. Or, à quoi reconnaissait-il lequel était pour le dieu et lequel était pour lui. Il est facile de résoudre cette question en se reportant à ce qui se passe entre deux joueurs de tric-trac, alors qu'il s'agit de débuter. L'un des joueurs, n'importe lequel, agite et lance les dés, avec cette condition tacite que le dé qui sera de son coté sera pour lui, et que celui qui sera le plus éloigné sera pour son adversaire. C'est ainsi que le desservant joue avec le

dieu. Les dés sont lancés avec cette condition que le dé le plus éloigné sera pour le dieu et l'autre pour lui. Dans cette manière de jouer un seul coup suffit pour décider de la victoire.

Nous arrivons enfin au jeu le plus en vogue chez les Grecs et chez les Romains, à celui qu'ils appelaient le jeu du plus beau coup (πλειστοβολίνδα). Quoique simple, il ne me parait pas avoir été parfaitement compris. On le jouait, comme nous le dit Pollux ix, 117), soit avec des dés, soit avec des osselets. Mais entre ces deux cas il y avait cette différence essentielle que le plus beau coup aux dés, le triple-six (τρὶς ἕξ), ne correspond pas au coup de Vénus, 1. 3. 4. 6, qui est le plus beau coup aux osselets. Et c'est pour cela que nous avons généralisé le titre du jeu, en ne traduisant pas son nom grec (πλειστοβολίνδα) par le jeu du plus fort coup, c'est à-dire du plus nombreux, mais par le jeu du plus beau coup; car, s'il est vrai qu'aux dés le meilleur coup, le triple-six, est le plus fort, il n'en est pas de même aux osselets, où le coup de Vénus n'est pas celui qui offre la somme la plus forte. Nous ne parlerons donc ici que de la manière de le jouer avec des dés, nous réservant de revenir dans le chapitre suivant sur la description que Suétone nous a donnée de ce même jeu aux osselets.

Faisons d'abord une remarque importante. Nous avons dit plus haut que les Grecs appelaient dé, non seulement le petit cube lui-même, mais encore l'as, l'unité. Or, il faut bien faire attention que chaque point marqué sur le dé ne porte point ce nom, qu'il n'y a absolument que l'as auquel il convienne. Dans le vers d'Euripide : « Achille a jeté deux as et quatre (βέβληκ' Ἀχιλλεὺς δύο κύβω καὶ τέσσαρα), » si le poëte avait voulu dire qu'Achille, jouant avec deux dés, avait amené deux et quatre (δύο καὶ τέσσαρα) il n'aurait pas dit : « deux dés (δύο κύβω) ». Cette dernière expression indique deux dés marqués chacun d'un as. Ainsi le coup amené par Achille est le produit de trois dés et doit se lire : as, as, quatre.

Cela étant bien entendu, voyons la description que Pollux (IX, 95), nous donne de ce jeu : « A cette petite cavité, que nous avons dit s'appeler dé, imputant une petite somme d'argent à payer par chaque as sorti, soit une drachme, soit une statère, soit une mine, soit toute autre somme convenue, on jouait au plus beau coup (πλειστοβολίνδα). Celui qui avait amené le plus beau coup prenait tout l'argent déposé. » Or, par le plus beau coup, par celui dont la somme est la plus forte, Pollux entend évidemment non pas le plus beau de la tournée, mais celui qui est absolument le plus beau, le triple-six (τρὶς ἕξ).

Voici comment on devait procéder. Supposons dix joueurs réunis autour d'une table. Ils sont convenus de payer une mine par chaque as sorti. Le premier joueur lance les dés. Or de trois choses l'une : Premièrement, s'il amène un, deux ou trois as, il déposera au panier l'amende convenue qui sera donc de une, de deux ou de trois mines ; deuxièmement, s'il n'amène aucun as, il ne paiera ni ne gagnera rien ; troisièmement, s'il amène le triple six il devra gagner. Or, ce troisième cas nous démontre la nécessité d'une mise d'entrée payée préalablement par tous les joueurs. Le premier, amenant le triple six, videra donc le panier devant lui, passera le cornet au second ; et avant que le jeu continue, on devra refaire le panier, chaque joueur y déposant une seconde mise d'entrée.

Supposons, par exemple, que le premier joueur ait amené as, cinq, as ; le deuxième, trois, deux, deux ; le troisième, quatre, as, six ; le quatrième, as, as, as ; le sixème, cinq, cinq, trois. Si nous examinons le jeu à ce moment, nous verrons que puisqu'il est sorti six as il y a au panier six mines, plus dix mines de mise d'entrée payées par les dix joueurs. Si le septième amène le triple six il prendra cette somme de seize mines. Chaque joueur remettra ensuite au panier une mine d'entrée et le jeu recommencera

par le huitième, et continuera en tournant toujours dans le même sens. On comprend que le triple six peut tarder à sortir ; dans ce cas le panier va toujours s'augmentant des amendes payées par chaque as sorti.

Nous avons, je crois, expliqué le jeu aussi clairement qu'il est possible. Eustathe (p. 1084,5) donne la même explication que Pollux. Ce dernier, à la suite du passage cité ci-dessus, ajoute que « Amipsias dans sa pièce intitulée *La Fronde* a expliqué la marche de ce jeu, qu'il appelle le jeu des trois mines (τὸ τριμναῖον), parce qu'on payait une mine par chaque as sorti. » Meursius, qui n'a pas très-bien saisi le jeu, se demande pourquoi il s'appellerait le jeu des trois mines, si l'on ne devait en payer qu'une ; et il se croit obligé de corriger le texte de Pollux. Or, si l'on se reporte à ce que nous avons dit quelques lignes plus haut, on verra que dans la pièce d'Amipsias, bien que l'amende ne soit que d'une mine pour chaque as sorti, c'est à juste titre que ce jeu s'appelle le jeu des trois mines, puisque, le plus mauvais coup possible étant les trois as, il fallait dans ce cas payer trois mines. C'était donc la perte la plus considérable qu'un joueur pût supporter à chaque coup, et par la même raison que ce jeu s'appelait le jeu du plus beau coup (πλειστοβολίνδα), on pouvait le nommer le jeu des trois mines (τὸ τριμναῖον), c'est-à-dire le jeu du plus mauvais coup.

Pollux ajoute que « chez les Doriens il s'appelait le jeu de l'as, l'as étant cette petite cavité (τρῆμα) qui indique l'unité ; ceux qui s'y adonnaient portaient le nom de joueurs de trous, c'est-à-dire de joueurs de l'as (τρηματίκται) et jouer ce jeu se disait jouer au trou, c'est-à-dire à l'as (τρηματίζειν). » Ce nouveau titre du jeu est aussi signalé par Hésychius et par Eustathe (p. 1397,22) qui dit très-bien que « ceux qui pratiquent ce jeu sont appelés les joueurs à l'as, par suite des as qui sont marqués sur les dés.

Ceux qui pensent que le gagnant était celui qui amenait le coup

relativement le plus fort, n'ont pas fait attention qu'il aurait fallu dans ce cas prendre note de chaque coup, pour décider à la fin de la tournée quel était le vainqueur, opération d'autant plus délicate et plus fertile en discussions que le nombre des joueurs eut été plus élevé. Cette manière de procéder n'est pas vraisemblable, tandis que celle que nous avons exposée a l'avantage de se pouvoir mieux comparer à ce qui se passe aux osselets, où le gagnant est celui qui amène, non pas un meilleur coup que ses adversaires, mais le coup absolument le plus beau aux osselets, c'est-à-dire celui de Vénus.

Hyde et Boulanger ont encore expliqué une autre manière de jouer aux dés fondée sur un passage assez obscur d'Ovide (*Art d'aimer*, III, 355). Ce serait ce qu'ils appellent le jeu de l'élection (προαιρέσιμος). Il aurait consisté à choisir d'avance trois nombres qu'on espérait voir revenir plus souvent que les autres. « Tantôt, dit Ovide, elle jettera trois dés (*tres numeros*), tantôt elle élira et choisira d'avance les nombres qu'elle pense devoir sortir. » Ainsi dans ce cas, après avoir préalablement choisi trois nombres, on jette les dés ; tout nombre qui n'est pas un de ceux demandés paye l'amende et tout nombre demandé sortant rapporte un gain égal à l'amende. Sans doute, ainsi que cela se passait dans le jeu précédent, quand les trois nombres demandés sortaient à la fois, le joueur prenait tout ce qu'il y avait au panier. Ce jeu n'aurait été qu'une manière particulière de jouer le jeu du plus beau coup.

C'est ici que nous devrions nous occuper de la question controversée des coups de dés, dont les lexicographes nous ont transmis les noms ; mais, afin d'éviter des répétitions inutiles, nous nous contenterons de dire sommairement que ces prétendus coups de dés ne sont que des coups applicables au jeu des osselets. Nous renvoyons donc le lecteur au chapitre suivant où il sera traité en

même temps des coups d'osselets et des soi-disant coups de dés, avec tous les détails que comporte cette question.

Après avoir examiné les différents jeux de dés que pratiquaient les anciens, nous voudrions succinctement dire quelques mots sur le goût qu'ils avaient pour les jeux de hasard. Le jeu était un vice généralement répandu dans toute la Grèce ; nous l'avons déjà vu à propos du cottabe. Un passage d'Hérodote (I, LXIII) met en relief ce goût très-prononcé des Athéniens. Il s'agit de Pisistrate, qui, dit Hérodote, « fit marcher son armée si à point qu'il vint surprendre les Athéniens à table, lesquels après dîner (ἄριστον), s'étaient mis les uns à jouer aux dés et les autres à dormir. » Le repas dont parle l'historien était celui qui avait lieu au milieu du jour. Après ce repas, pendant le moment de la plus grande chaleur, une heure ou deux étaient consacrées au repos ; chacun, selon la coutume de l'Orient, se tenait enfermé chez soi. Les uns dormaient, les autres se divertissaient ; ces heures d'oisiveté n'étaient pas sans contribuer à répandre le goût du jeu. Pisistrate connaissait les mœurs de ses compatriotes et son plan réussit, car à cette heure de la sieste Athènes était sans défense.

Le jeu était un vice auquel, dit Plutarque (*De educ. puer.* VII), s'adonnaient volontiers les jeunes gens. D'ailleurs on ne jouait pas qu'à Athènes. « Les Thessaliens, dit Théopompe, dans sa *Quatrième philippique* (Athénée, XII, p. 527, A), passent leur vie les uns avec des danseuses et des joueuses de flûte, les autres à boire et à jouer aux dés. » On cultivait le jeu, dit Eustathe, (p. 1397, 24) non seulement chez les Siciliens mais encore à Athènes. » Ce qui étonne c'est que les Lacédémoniens n'aient pas été exempts de ce vice. « A quelle intention, dit Plutarque (*An sen. sit ger. resp.* XXIV), Lysandre aurait-il prétendu qu'il n'y a lieu au monde où il soit si bon de vieillir qu'à Lacédémone ? Est-ce parceque là il

tes permis de jouer aux dés? non, c'est parceque les vieillards exercent sur la jeunesse une salutaire influence. »

Mais on conçoit combien l'esprit changeant et léger des Athéniens était favorable au jeu. Les poëtes comiques ne se font pas faute de poursuivre ce vice de leurs allusions mordantes. Eubule mit les joueurs de dés (κυβευταί) en scène et donna leur nom à une de ses comédies (Athénée, XI, p. 471, D). Il les représentait jouant et buvant dans de larges coupes. La débauche est en effet inséparable du jeu. Aristophane ne manque pas de relever ce vice dans Amynias (*Vesp.* 74). A l'exemple d'Eubule, un autre poëte comique, Amphis, d'après le témoignage de Pollux, prit encore les joueurs à partie dans sa comédie des *Joueurs de dés* ; et il en est aussi parlé dans les *Hommes-fourmis.*

Les maisons de jeu (κυβευτήρια) étaient nombreuses à Athènes ; aussi ce vice appela-t-il la sévérité des lois. Les joueurs furent obligés de se cacher, de sortir même de la ville. Pour se dérober aux regards ils se glissaient dans les temples. Près d'Athènes était un dème nommé Sciros où s'élevait un temple dédié à Minerve-Scirade. Ce temple devint une sorte de maison de jeu clandestine ; nous en avons plusieurs témoignages. « Les Athéniens, dit Eustathe (p. 1397, 25), jouaient aux dés dans les temples mêmes et surtout dans celui de Minerve Scirade. C'est de là que les maisons de jeu (κυβευτήρια) ; prirent le nom de sciraphies (σκιράφεια) ; un mot analogue (σκιράφοι) servit à qualifier les tricheries auxquelles on ne manquait pas de se livrer dans les maisons de jeu clandestines. » La même expression se retrouvait au dire de Pollux (VII, 203) dans la comédie d'Amphis où il appelait les joueurs des habitués de sciraphies (σκιραφευτής). Il ne serait même pas étonnant que ce fut la comédie d'Amphis qui ait donné cours à ce surnom. *L'Etymologicum magnum* hasarde deux autres étymologies : « Les maisons de jeu s'appelaient des sciraphies, y

est-il-dit, soit du nom (σκιράφος) de l'instrument du jeu, du cornet, soit du nom d'un certain joueur (Σκιράφος), soit du temple de Minerve-Scirade dans lequel se réunissaient les joueurs ».

La poésie n'a pas manqué, on pouvait s'y attendre, de comparer les événements de la vie aux vicissitudes du jeu de dés. C'est ainsi qu'Eschyle (*Sept contre thèbes*, 414) dit : « Mars avec ses dés décidera du sort du combat. » C'est un genre de comparaison qui plaisait à l'esprit d'Euripide. Dans le *Rhésus* (183) : « Il faut travailler pour de nobles prix quand on joue son âme aux dés de la fortune. » Dans *Hippolyte* (718) Phèdre dit : « Je ne trouve qu'un remède pour me sauver dans la situation où sont tombés les dés. » Célèbre est aussi la pensée d'Epicharme que nous a conservée Stobée : « Se marier c'est tenter la fortune des coups de dés : ou trois six ou trois as. » Non moins célèbre est celle de Térence (*Adelphes*, IV, VII, 21) : « La vie humaine est un jeu de hasard (*ita vita est hominum quasi si ludas tesseris*), etc. » Mais la pensée de Térence a plus d'étendue, comme nous le verrons dans le chapitre consacré au jeu des douze lignes.

Térence nous ramène aux Romains. Il semble qu'avant de subir directement l'influence des arts et des mœurs de la Grèce, Rome dut sentir celle des premières colonies fondées dans le sud de l'Italie. Tarente, Sybaris, sans compter les villes de la Sicile, étaient opulentes et aussi adonnées au jeu qu'au luxe et à la volupté, mais Rome conserva pendant un certain temps une austérité de mœurs qui la défendit de la débauche et du libertinage. Cependant aux portes mêmes de Rome, les villes étrusques, ses premières rivales, devaient en perdant la liberté léguer au vainqueur une partie de leurs mœurs. Or on jouait à Veïes, comme le témoigne une anecdote de Valère-Maxime (IX, IX) : « Fut-il jamais, dit-il, méprise pareille à celle qui ensanglanta le palais de Lar Tolumnius, roi des Veiens ? Après un heureux coup de dés,

ayant dit en riant à son adversaire : à mort (*occide*), et les ambassadeurs Romains entrant par hasard dans ce moment, les satellites trompés par l'ambiguité du terme tuèrent les députés, prenant ainsi une plaisanterie pour un ordre. »

Toutefois, il ne faut pas attendre longtemps pour voir la rigidité romaine ébranlée par la débauche ; et Macrobe (II, XII) cite un passage de C. Titius, contemporain de Lucilius, qui offre un tableau peu flatté de la magistrature. Il représente les magistrats « gris et alourdis, jouant aux dés, soigneusement parfumés, au milieu de courtisanes. » Le sage précepte de Caton : « joue au trochus, fuis les jeux de hasard, » parut être bientôt oublié de la vieille république. D'ailleurs à mesure que Rome étendait son empire du côté de l'Orient, elle s'approchait de ce foyer de débauche si énergiquement flétri par saint Paul. Plutarque (*Ant.* XXVIII) nous raconte que « Antoine, qui avait suivi Cléopatre à Alexandrie, y perdait son temps en jeux et en amusements d'enfant. Cléopatre sans cesse inventait quelque manière de le retenir ; elle jouait aux dés, buvait, chassait, luttait avec lui, etc. » Cléopatre ne nous apparaît-elle pas comme la vivante image de cette volupté orientale, dans les bras de laquelle allait s'énerver l'énergie romaine ?

Avec l'empire la décadence se précipita et pour tracer le tableau de mœurs qui allaient toujours en se dégradant, on n'a qu'à rassembler les traits nombreux, épars chez tous les écrivains. Il y a un sentiment de regret et de tristesse dans Horace quand il dit (*Od.* III, XXIV) : « Le jeune Romain ne sait plus se tenir à cheval, et il craint la chasse, plus habile au cerceau grec et aux jeux de hasard prohibés par les lois. » Mais les lois, au nombre desquelles étaient la loi Talaria prohibant les jeux de dés dans les repas, furent toujours impuissantes et Cicéron nous parle (*Philipp.* 2) d'un certain Lenticulus, qui, condamné par les lois, ne crai-

gnait pourtant pas de jouer jusque dans le forum. « Jamais, s'écrie Juvénal (I, 87), le torrent du vice fut-il plus rapide? le gouffre de l'avarice plus profond? Jamais le jeu s'empara-t-il ainsi des esprits? Ce n'est plus accompagné de sacs qu'on aborde les chances de la table de jeu (*tabulæ casum*); on apporte sa caisse et on joue. Quels combats!... Est-ce simplement de la fureur que de perdre cent milles sesterces et de ne pas donner une tunique à un esclave qui se meurt de froid! » « A quoi bon, dit-il autre part (VIII, 9), les images de tant d'illustres aïeux si l'on passe la nuit au jeu! » Déjà ce n'étaient plus les vieillards ou les hommes faits qui jouaient; les jeunes gens, presque des enfants, suivaient le funeste exemple que leur donnaient leurs pères. « Un vieillard, dit Juvénal (XIV, 4), est-il possédé de la coupable passion du jeu, à son exemple joue son héritier portant encore sa bulle; comme lui il remue les mêmes armes dans son petit cornet. »

A Rome pourtant les lois accordaient quelque chose aux passions humaines. Pendant l'époque des Saturnales, elles se relâchaient de leur rigueur. L'édile, chargé de la surveillance des maisons de jeu, fermait les yeux. Mais quel joueur fut jamais assez maître de lui pour serrer à jour fixe son cornet et ses dés! « Trahi par le bruit de son cornet, dit Martial (V, LXXXV), le joueur mouillé de sueur, arraché du tripot où il se cachait, implore l'édile : tout le temps des Saturnales s'est écoulé... »

Après les poëtes, si l'on ouvre les historiens, le tableau se charge de couleurs plus sombres encore. La passion du jeu s'empara des empereurs et le palais des Césars lui-même se transforma souvent en tripot. « Caligula, dit Suétone (XLI), ne dédaignait pas les profits des jeux de hasard, mais il en retirait bien plus encore de la fraude et du parjure. Un jour qu'il avait chargé son voisin de jouer pour lui, il vit passer, se promenant dans le vestibule de son palais, deux chevaliers romains qui étaient fort

riches ; il les fit arrêter sur-le-champ, confisqua leurs biens et rentra au comble de la joie, se vantant de n'avoir jamais fait un plus beau coup. » « Claude, dit encore Suétone (XXXIII), était passionné pour les jeux de hasard ; il publia un ouvrage sur ce sujet.» C'est ce Claude, dont Vitellius flattait la passion (Suét. *Vit.* IV), à qui Sénèque (*Apocol.*) infligea un supplice imaginaire. Il le représenta aux enfers jouant aux dés avec un cornet percé par le fond. Chaque fois que Claude mettait les dés dans le cornet, les deux dés (*utraque tessera*) fuyaient par le fond. Passage précieux qui, outre l'affirmation d'Hésychius et d'Eustathe, nous permet de constater que les Romains jouaient souvent avec deux dés au lieu de trois.

Néron, qu'on s'attend bien à trouver en pareille compagnie, aimait beaucoup le jeu du plus beau coup, et, au dire de Suétone (XXX), il jouait à quatre cent mille sesterces, c'est-à-dire à plus de soixante-six mille francs le point (*in punctum*). Domitien aussi était joueur (Suet. *Dom.* XXI). Quant à Commode, dit Lampride (II), « il fit, des appartements du palais, des tavernes et des lieux de débauches continuelles, et ne ménagea plus la pudeur. Il établit des jeux dans sa maison même. » C'est encore lui qui, pressé d'argent, « simula, dit Lampride (IX), un projet de départ pour l'Afrique, afin de pouvoir demander des fonds pour sa route et qui, les ayant reçus, les dépensa au jeu et en festins. »

Après Commode, c'est Vérus : « Tel était, dit Capitolinus (IV), son goût pour la débauche, qu'après son retour de Syrie il établit chez lui une taverne, où il se rendait au sortir de la table de Marc Antonin ; et là il se faisait servir par tout ce qu'il y avait de plus impur. On dit aussi qu'il passait des nuits à jouer aux jeux de hasard, vice qu'il avait contracté en Syrie. » Il semble inutile de prolonger ce tableau dans lequel se déroulent toujours les mêmes misères et les mêmes turpitudes. Rome, avec une avidité insa-

tiable, s'était jeté sur l'Orient, qui lui donna toutes ses richesses, mais aussi tous ses vices. Et si l'on veut savoir ce qu'était cette Syrie, où Vérus était allé puiser cette science du libertinage, on n'a qu'à le demander à Capitolinus qui la peint (VIII) en quelques traits frappants : « Les peuples de Syrie, dit-il, étaient perdus de débauche : ce n'étaient que joueurs de lyre, de flûte, histrions, bouffons, mimes, prestigiateurs, dont se repaissaient la Syrie et la voluptueuse Alexandrie. »

# CHAPITRE XVI

## DES JEUX D'OSSELETS

Nous avons vu, dans le courant de ce livre, que les anciens se servaient d'osselets dans un grand nombre de jeux, tels que ceux des cinq pierres, de pair ou impair, de la conversion, du cercle, etc. On peut donc présumer que la coutume de jouer avec des osselets remonte à la plus haute antiquité. C'est ce que naturellement devait supposer Apollonius, quand, se faisant sans doute l'écho d'une poétique légende, il introduisait l'osselet dans les jeux de Ganymède et d'Eros. Il en est d'ailleurs parlé dans Homère. L'ombre de Patrocle apparaît à Achille endormi et lui rappelle le jour où il fut amené vers lui par Ménécée, alors qu'il venait de tuer le fils d'Amphidamas, dans un moment de colère, en jouant aux osselets. Mais ce passage ne détermine pas quel est le jeu particulier que le poëte a pu avoir en vue, et par suite il ne prouve rien relativement au jeu de hasard, appelé particulièrement par les anciens jeu d'osselets ou astragalisme (ἀστραγαλισμός), quoi que, désignant clairement l'osselet comme instrument de jeu, il permette de supposer que bien avant Homère les osselets ont pu être appliqués à un jeu de hasard.

Il convient toutefois de faire une remarque importante qui tendrait à prouver qu'on se servait d'osselets dans différents jeux, avant d'en faire la base de l'astragalisme. En effet, tous les jeux de hasard, surtout ceux des dés et des osselets, sont plutôt des jeux d'hommes que des jeux d'enfants ; or, à l'osselet a appartenu la prérogative de servir d'amusement à l'enfance, non-seulement aux jeunes garçons, mais encore aux jeunes filles, de telle sorte que l'osselet est resté le symbole de l'enfance et par conséquent de la grâce, de l'innocence et de l'ignorance de cet âge, tandis que le dé est devenu le symbole du hasard et de l'incertitude. Si on a pu confondre ou étendre de l'un à l'autre la signification symbolique de l'osselet et du dé, il n'en est pas moins vrai que généralement l'osselet dans les monuments de l'antiquité figurée n'en est venu que dans un temps relativement moderne à offrir une idée aléatoire. C'est ainsi qu'un dé gravé sur une tombe appellera la pensée sur l'incertitude de la vie et sur l'inconstance du sort, tandis qu'un osselet fera naître le sentiment de mort prématurée, de grâce ensevelie. En un mot l'osselet, symbole de grâce et de jeunesse, a précédé l'osselet, symbole du hasard. « En Elide, raconte Pausanias (*El.* II, XXIV), les Grâces ont un temple. Leurs statues sont en bois et leurs vêtements seuls sont dorés ; les visages, les pieds, les mains sont en marbre blanc. Elles tiennent, l'une une rose, celle du milieu un osselet, la troisième un rameau de myrte. On peut facilement conjecturer pourquoi elles ont ces attributs : La rose et le myrte, emblêmes de la beauté, sont consacrés à Vénus et les Grâces sont les compagnes ordinaires de cette déesse. Les osselets servent d'amusement aux jeunes garçons et aux jeunes filles dont la vieillesse n'a pas obscurci le front. »

On voit que dans ce groupe des Grâces l'osselet éveille dans l'esprit de Pausanias, comme dans celui de tout Grec, une idée

de jeunesse et de grâce enfantine. Sans doute à cette époque il y avait longtemps que l'on pratiquait l'astragalisme, mais l'osselet était resté l'emblème des jeux auxquels ils servaient aux jours les plus anciens.

Une autre anecdote, racontée par Justin, vient encore confirmer cette manière de voir. Il dit (XXXVIII, IX) que « Démétrius, rendu pour la seconde fois à sa femme et à ses enfants, fut renvoyé en Hyrcanie, lieu ordinaire de son châtiment ; et comme pour lui reprocher sa légéreté puérile (*puerilis levitatis*), on lui fit don d'osselets d'or (*talis aureis*). » Ainsi, pour Démétrius et pour ceux qui lui envoyaient les osselets, le symbole était clair : on ne voulait nullement le consoler de ses désastres, en lui rappelant le côté aléatoire de la vie et des entreprises humaines, mais lui faire voir qu'il s'était conduit en enfant. N'est-ce pas aussi une idée semblable qui s'attache à l'osselet, signe d'hospitalité, dont, par exemple, il est parlé dans la *Médée* d'Euripide ! Donner un osselet à quelqu'un, n'est-ce pas le considérer comme un enfant, comme l'enfant du foyer, et le recommander comme tel à tous ceux qui devront lui donner l'hospitalité !

Les Grecs donnaient à l'osselet le nom d'astragale (ἀστράγαλος), qui, chez les Ioniens était féminin (ἀστραγάλη). Les osselets portaient cependant encore d'autres noms que l'on trouve, les uns dans Eustathe (p. 1289) (ἄστριες, ἀστρίας, ἄστριχοι), les autres dans Hésychius (γλάματα, δόρχελοι, κόνδοι, κυνοῦμαι, κωαί, βούβαλοι). Mais le terme le plus communément employé était celui d'astragale, d'où l'on disait jouer aux astragales (ἀστραγαλίζειν) et d'où le titre d'astragalisme (ἀστραγαλισμός) que portait ce jeu. Toutefois, dans un fragment d'une comédie intitulée *Epidaurios*, ils portent un des noms signalés par Eustathe (ἄστριχοι), qui n'est qu'un diminutif d'une forme plus simple (ἀστρίαι) de laquelle s'était formée une expression (ἀστρίζειν) différente de celle de jouer aux astragales et qu'on

doit penser, d'après Pollux (IX, 99), avoir été employée de préférence par quelques poëtes.

Chez les Romains, le nom de l'osselet (*talus*) différait entièrement de son nom grec ainsi que le titre du jeu (*talorum* ou *taxilorum ludus*).

Tout le monde sait ce que c'est que l'osselet. C'est un petit os qui se trouve dans le jarret de derrière des animaux. Dans toutes les collections il en existe de différentes grandeurs et de différentes matières. Généralement on se servait d'osselets naturels, mais très-souvent on en fabriquait d'artificiels en ivoire, en bronze, même en or ou en matières plus précieuses. L'ivoire poli convenait aux blanches mains des femmes. « Avec Cynthie, dit Properce (II, XXIV), il faut aujourd'hui pour éventail la dépouille d'un paon superbe, demain malgré mon dépit, des osselets d'ivoire, un autre jour des globes du cristal le plus frais et le plus poli. » Nous avons vu, dans l'histoire racontée par Justin, que ceux qu'on envoya à Démétrius étaient en or. Nous en verrons figurer de semblables dans un récit tiré de Suétone qu'on trouvera vers la fin du chapitre. D'or aussi sont ceux avec lesquels s'amusent Eros et Ganymède, dans la description d'Apollonius. Quant aux osselets de bronze, toutes les collections en possèdent d'assez nombreux spécimens.

Parmi ceux qui nous ont été conservés, les uns sont naturels, les autres, quoique fabriqués, affectent une forme entièrement semblable à celle des osselets naturels ; quelques-uns présentent une forme simplifiée où les contours et les cornes ont été abattus et usés. Ces derniers ainsi limés et polis prenaient chez les Grecs un nom particulier (λίγδοι). Quelquefois on coulait dans les osselets du plomb pour les rendre plus lourds ; ce sont ceux qu'Aristote (*Probl.* sect. XIV) appelle des osselets plombés (μεμολυβδωμένοι). Ils pouvaient facilement être faits de manière à favoriser les tri-

cheries dont plus d'un Grec ne se faisait pas faute. Hyde a retrouvé le même usage chez les Turcs.

Si maintenant nous considérons un osselet, nous verrons qu'il affecte une forme un peu allongée. Les deux extrêmités étant presque arrondies ne lui permettent pas, si ce n'est exceptionnellement, de s'y tenir debout, de sorte qu'il ne lui reste que quatre faces, tandis que le dé en a six. De ces quatre faces, deux sont plus larges que les deux autres, et chacune des quatre offre un aspect différent. Des deux plus larges, l'une est convexe, l'autre est concave ; des deux plus étroites, l'une est presque plate, l'autre est sinueuse et a quelque ressemblance avec une oreille. Chaque manière de tomber (πτώσεις) de l'osselet le présente donc aux yeux sous un aspect différent.

Chacune des faces portait, en grec et en latin, un nom qui la distinguait des autres. C'est ce qui se trouve très-clairement expliqué dans le passage suivant d'Aristote (*Hist. an.* II, 1) : « L'osselet, dit-il, est placé droit dans le jarret. Le côté convexe (πρανές, *pronum*) est tourné en dehors ; le côté concave (ὕπτιον, *supinum*) est tourné en dedans. Les côtés sinueux (κῶα, *tortuosa*) de chaque osselet sont tournés en dedans et se regardent; les côtés plans (χῖα, *plana*) font face à l'extérieur. Les cornes (κεραῖαι) sont en l'air. Tous les osselets sont toujours placés de la même manière. »

D'après ce passage, il est facile de voir que les osselets ne sont pas tous semblables, c'est-à-dire que l'ordre des faces n'est pas toujours le même, puisque les deux osselets placés dans les jambes de droite et de gauche du même animal sont, pour employer une expression mathématique, symétriques l'un à l'autre. Mais les anciens ne paraissent pas avoir pris en considération ces différentes positions des faces et avoir choisi pour jouer des osselets de droite ou de gauche ou bien des paires d'osselets. On en prenait un certain nombre de droite ou de gauche indifféremment.

Si on examine ceux que nous a légués l'antiquité, il suffit de la plus simple attention pour s'apercevoir qu'aucun d'eux n'a jamais dû présenter la trace d'un nombre ou d'un signe quelconque, si ce n'est peut-être dans une époque relativement moderne et alors que le véritable jeu d'osselets était complètement tombé en décadence. C'est qu'en effet dans le jeu d'osselets, tel que nous l'expliquerons tout à l'heure, il n'est tenu compte que de la figuration du coup. Toutefois comme on en arriva à jouer différents jeux de hasard avec les osselets, leurs faces, quoique ne présentant aucun signe, n'en avaient pas moins une valeur numérique. C'est ce que nous explique Pollux (IX, 99) : « Chaque face des osselets, dit-il, a une valeur numérique (ἀριθμοῦ δόξαν). Le côté de l'unité (μονάς), opposé au six, s'appelle le chien (κύων), et le coup lui-même Chios (χῖος). Le deux et le cinq ne sont pas représentés comme sur les dés. On donne généralement au six (ἑξίτης) le nom de Coos (κῷος), et au chien celui de Chios (χῖος). » Indépendamment des osselets qui nous ont été conservés, l'expression de Pollux « la force d'un nombre (ἀριθμοῦ δόξαν), » suffit à prouver que les faces d'osselets n'étaient pas numérotées. Eustathe (p. 1289, 56) dit absolument la même chose : « Chaque osselet avait quatre faces, et non six comme les dés, se correspondant deux à deux de manière à former un total de sept. A l'as correspondait le six ; aux trois le quatre. Il n'y avait pas de deux ni de cinq comme dans les dés. » Il dit encore (p. 1289, 63) : « La face qui vaut six s'appelait Coos (κῷος) ou le six (ἑξίτης), l'as Chios (χῖος) ou le chien (κύων). D'où le proverbe : Chios paraissant, je ne laisserai pas dire Coos (χῖος παραστὰς κῷον οὐκ ἐάσω), proverbe qui affecte une autre forme dans Strattis le Comique : Chios paraissant, il n'est pas permis de dire Coos, et auquel fait aussi allusion Aristophane. »

Pour nous résumer, nons avons vu que le côté plan (*planum*) celui qui porte le nom de chien (κύων) et de Chios (χῖος) est égal

à un; que le côté opposé, le côté tortueux (*tortuosum*) celui qu'on appelle Coos (κῶος et ἑξίτης) est égal à six. Comme Isidore dans ses *Origines* (XVIII, LXV) dit que le côté concave (*supinum* ou *suppum*) vaut trois, il nous sera facile d'en conclure que le côté convexe (*pronum*) vaut quatre. Ainsi nous aurons le tableau suivant qui nous donnera la valeur numérique des quatre faces d'un osselet :

Le côté plan (*planum*, χῖος, κύων) = 1.
Le côté concave (*supinum*, ὕπτιον) = 3.
Le côté convexe (*pronum*, πρανές) = 4.
Le côté sinueux (*tortuosum*, κῶος, ἑξίτης) = 6.

On s'accorde généralement à voir dans les noms de Chios et de Coos une allusion aux mœurs et au caractère des habitants des îles de Chio et de Coos, les premiers, abjects et méprisés. les seconds, estimés et honorés. Que ces noms aient une telle origine, cela est possible; la Grèce dans ses premiers temps historiques ne présente qu'une suite de rivalités de races et de cités. Quant au terme de chien affecté à l'as, on sait que dans la bouche d'un Grec c'est un terme de mépris. Les héros d'Homère ne se font pas faute de l'employer, quand la passion et la colère leur font monter l'injure à la bouche.

Le jeu d'osselet consistait simplement à jeter les osselets comme les dés et à interpréter le coup selon les conventions du jeu, soit comme nous le verrons plus loin que le jeu fut basé sur la valeur numérique des faces, soit qu'on ne tint compte que de la seule figuration du coup. On se servait comme pour les dés, d'un cornet (κήθιον *fritillus*, *phimus*, etc.) et parfois aussi de la tour (πύργος, *turricula*).

Il n'était nul besoin de table pour jouer aux osselets, ainsi que le témoigne la statuette célèbre, connue sous le nom de la Joueuse d'osselets. Mais il est probable que cette manière très-

simple de prendre les osselets dans la main et de les projeter à terre était surtout employée par les enfants, comme on peut le voir



par un trait que Plutarque nous raconte d'Alcibiade (*Alc.* II) : « Etant encore enfant il jouait aux osselets au beau milieu d'une rue ; or, quand ce fut son tour de jeter les osselets, un chariot vint à passer. Il pria le conducteur de s'arrêter, car les osselets étaient tombés dans la voie du char. Celui-ci ne voulant rien écouter, les autres enfans s'écartèrent, mais Alcibiade, se couchant en travers de la voie, lui ordonna de passer sur son corps. Le conducteur effrayé fit reculer les chevaux. »

Si on ne jetait pas les osselets à terre, on les lançait sur une surface quelconque, comme cela se voit dans cette scène prise d'une fresque antique (*Hercul. et Pomp.* III, 2e sér., pl. 103) représentant les enfants de Médée qui jouent aux osselets sur un cube de pierre. Mais pour éviter les erreurs et les tricheries on se servait généralement de cornet (Martial, XIV, XIII), souvent d'une tour, et l'on projetait les osselets sur une table, comme dans le récit tiré des *Amours* de Lucien, qu'on trouvera plus loin.

Le jeu d'osselets et le jeu de dés étaient les deux grands jeux de hasard des anciens. Mais les dés étaient plus rapides, plus



entraînants ; ils fournissaient matière à moins de contestations; le premier venu pouvait y jouer, tandis que les osselets demandaient une certaine science des coups et exigeaient par conséquent du joueur une étude préparatoire. Sans doute ceux-ci furent souvent mêlés aux parties de débauche ; on y joua follement aussi, témoin ce fait rapporté par Athénée (x, p. 444, E), suivant lequel à Rhodes un certain Hégésiloque, qui y avait établi une oligarchie, jouait aux osselets avec ses compagnons les femmes de ses concitoyens, le perdant s'engageant à livrer par tous les moyens la femme désignée comme enjeu. Mais ce fait par sa nature même est exceptionnel et le jeu d'osselets, quoique jeu de hasard au même titre que celui des dés, quoique blamé par les philosophes, par Cicéron entr'autres, ne fut jamais l'objet des sévérités de la loi. L'osselet conserva une sorte d'immunité: « Jamais le dé (*tessera*), dit Martial à un de ses amis (IV, LXVI), n'a remplacé

chez vous l'innocent osselet (*blando talo*). » En effet, bien des personnes auraient eu honte de se livrer au jeu de dés, qui se plaisaient à celui des osselets. Il était en quelque sorte de tradition qu'aux osselets convenaient les petits enjeux et aux dés les gains ruineux. C'est pourquoi Martial (XIV, xv) fait dire au dé lui-même : « Moi, dé (*tessera*), comme nombre je suis inférieur aux osselets (*talorum*) mais avec moi la perte est plus grande. » Martial fait ici allusion à cette différence essentielle entre les deux jeux qu'on jouait au premier avec trois ou deux dés et au second toujours avec quatre osselets. Nous verrons bientôt combien cette différence est importante à considérer.

Quant à la marche du jeu, nous allons tâcher de l'éclaircir en faisant tout d'abord remarquer que ce qui a obscurci la question, c'est justement cette valeur numérique des faces qui a fait assimiler à tort les osselets aux dés. Or justement cette valeur numérique des faces, qui joua certainement un rôle important dans différents jeux, n'avait aucune signification dans le jeu que les Grecs appelaient l'astragalisme, et c'est ce que nous nous efforcerons de mettre en lumière. Mais n'anticipons pas et cherchons à réédifier le jeu en le prenant par sa base.

« On jouait avec quatre osselets, nous dit Eustathe (p. 1289, 58). Les coups qui pouvaient se présenter étaient au nombre de trente-cinq. Les uns tiraient leurs noms des dieux, les autres de héros, ceux-ci d'hommes illustres, ceux-là de courtisanes, d'autres enfin d'événements, soit par louange, soit par moquerie. »

Sur le nombre de quatre osselets, il n'y a nulle contestation possible. Tous les auteurs anciens qui ont parlé de l'astragalisme sont d'accord sur ce point. Que tous les coups aient été au nombre trente-cinq, c'est ce dont il est facile de s'assurer. Nous allons donner le tableau de toutes les combinaisons que peuvent fournir quatre osselets. Dans ce tableau, nous devrions pour une plus

grande exactitude, désigner les faces par ces mots : le côté plan, le côté sinueux, le côté concave, le côté convexe ; mais, pour plus de concision, et comme nous voulons en même temps mettre en regard les combinaisons que peuvent fournir les coups de dés, nous nous servirons d'une notation plus commode et plus facile à saisir. Nous désignerons les faces des osselets par leur valeur numérique, 1, 3, 4, 6. De la sorte, les rapports ou les différences qui peuvent exister entre les coups d'osselets et les coups de dés seront plus sensibles aux regards des lecteurs, que nous prions encore de ne voir dans ces nombres qu'une notation plus concise, étant bien entendu que ces valeurs numériques des faces ne jouent aucun rôle dans le principal jeu d'osselets des anciens. Comme on n'a jamais joué qu'avec quatre osselets, je ne donnerai que les combinaisons fournies par ce nombre d'osselets, mais comme on jouait tantôt avec trois dés, tantôt avec deux, je mettrai en regard les combinaisons fournies par trois et par deux dés.

| QUATRE OSSELETS.<br>—<br>35 Combinaisons. | TROIS DÉS.<br>—<br>56 Combinaisons. | DEUX DÉS.<br>—<br>21 Combinaisons. |
|---|---|---|

1° LES OSSELETS OU LES DÉS PRÉSENTANT TOUS UNE FACE DIFFÉRENTE.

| (1 *Comb.*) | (20 *Comb.*) | (15 *Comb.*) |
|---|---|---|
| 1.3.4.6. | 1.2.3, 1.2.4, 1.2.5, 1.2.6,<br>1.3.4, 1.3.5, 1.3.6, 1.4.5,<br>1.4.6, 1.5.6, 2.3.4, 2.3.5,<br>2.3.6, 2.4.5, 2.4.6, 2.5.6,<br>3.4.5, 3.4.6, 3.5.6, 4.5.6. | 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 1.6,<br>2.3, 2.4, 2.5, 2.6, 3.4,<br>3.5, 3.6, 4.5, 4.6, 5.6. |

### 2° PLUSIEURS OSSELETS OU DÉS, MAIS NON TOUS, PRÉSENTANT UNE FACE DIFFÉRENTE.

| (30 *Comb.*) | (30 *Comb.*) |
|---|---|
| 1.1.3.3, 1.1.4.4, 1.1.6.6, 3.3.4.4, | 1.1.2, 1.1.3, 1.1.4, 1.1.5, 1.1.6, |
| 3.3.6.6, 4.4.6.6, 1.1.3.4, 1.1.3.6, | 1.2.2, 1.3.3, 1.4.4, 1.5.5, 1.6.6, |
| 1.1.4.6, 3.3.1.4, 3.3.1.6, 3.3.4.6, | 2.2.3, 2.2.4, 2.2.6, 2.2.6, 2.3.3, |
| 4.4.1.3, 4.4.1.6, 4.4.3.6, 6.6.1.3, | 2.4.4, 2.5.6, 2.6.6, 3.3.4, 3.3.6, |
| 6.6.1.4, 6.6.3.4, 1.1.1.3, 1.1.1.4, | 3.3.6, 3.4.4, 3.3.5, 3.6.6, 4.4.3, |
| 1.1.1.6, 3.3.3.1, 3.3.3.4, 3.3.3.6, | 4.4.6, 4.3.5, 4.6.6, 6.6.6, 6.6.6, |
| 4.4.4.1, 4.4.4.3, 4.4.4.6, 6.6.6.1, | |
| 6.6.6.3, 6.6.6.4. | |

### 3° LES OSSELETS OU LES DÉS PRÉSENTANT TOUS LA MÊME FACE.

| (4 *Comb.*) | (6 *Comb.*) | (6 *Comb.*) |
|---|---|---|
| 1.1.1.1, 3.3.3.3, 4.4.4.4, 6.6.6.6. | 1.1.1, 2.2.2, 3.3.3, 4.4.4, 5.5.5, 6.6.6. | 1.1, 2.2, 3.3, 4.4, 5.5, 6.6 |

Les coups d'osselets, nous dit Eustathe, portaient des noms empruntés aux dieux, aux héros, aux hommes illustres, aux courtisanes, aux événements même. Nous trouvons bien dans Eustathe, dans Pollux, dans Hésychius, le nom de quelques-uns, mais au nombre de dix à peine; tandis que, sous la dénomination de coups de dés, nous trouvons un nombre beaucoup plus considérable de termes grecs. Or, il faut tout d'abord remarquer qu'il nous est dit par Eustathe que les coups d'osselets portaient des noms, tandis que nulle part il n'est dit qu'il en ait été de même pour les dés. Ne serait-ce pas que l'expression de « coup relatif au jeu de dés (κυβευτικὸς βόλος) » était une expression générale, applicable aussi bien à un coup du jeu d'osselets qu'à un coup du jeu de dés? Nous avons déjà, dans le chapitre précédent, insisté sur cette signification de l'expression grecque de jeu de dés (κυβεία) qui répondait exactement à l'expression plus générale des Latins (*alea*.).

Parmi les savants qui se sont occupés des jeux des anciens, Meursius, Souterius, Senflebius, Bulengerus, etc., ont voulu distinguer les coups de dés des coups d'osselets. Hyde, au contraire, s'est justement refusé à admettre cette distinction, et pour lui tous les termes rapportés par les lexicographes ou par les scholiastes n'ont absolument trait qu'aux osselets. Il fait remarquer, avec une grande raison, que les dés étaient marqués et que par conséquent les nombres sortis se lisaient clairement sur leurs faces, tandis que, les osselets ne portant aucune marque ni aucun chiffre, leurs faces devaient, pour qu'on pût les distinguer les unes des autres, avoir reçu un nom (et en effet nous avons vu qu'il en était ainsi), et que par analogie il en devait être de même des coups, c'est-à-dire de la réunion des faces.

Mais nous allons tout d'abord donner la nomenclature complète de tous ces coups, soit de dés, soit d'osselets, indistinctement, et nous verrons encore ensuite la preuve que tous sans exception sont relatifs aux osselets, en montrant que si, dans les dés le principe du jeu consiste à sommer les nombres inscrits, dans l'astragalisme les valeurs numériques des faces et par conséquent leurs sommes ne jouent et ne peuvent jouer aucun rôle.

Les coups, suivant Pollux, étaient répartis en bons, mauvais et moyens. C'est aussi dans cet ordre que nous allons les nommer; toutefois aux moyens nous joindrons ceux sur la valeur desquels il y a incertitude. Qu'on nous permette d'abandonner ici pour un instant la méthode adoptée par nous de traduire tous les mots grecs que nous avons à citer. La plupart de ces noms sont intraduisibles, car beaucoup renferment une allusion qui nous échappe. Il suffira préalablement, pour contenter la curiosité de quelques lecteurs, de donner un spécimen de ces noms. On distingue parmi ces coups ceux dont les noms suivent : Aphrodite, Midas, Solon, Darius, Alexandre, Antigone, Euripide, Stésichore,

la vieille femme, la chevelure de Bérénice, l'éphèbe, l'argien, le laconien, le gymnasiarque, l'archer, le beau coup, le coup sacré, les Cyclopes, etc. Mais arrivons à la nomenclature complète. Nous n'y ferons pas figurer les mots : κύβος, οἴνη, ὄνος, qui sont tout simplement des noms de l'as aux dés, non plus que les expressions : ἑξίτης, χῖος, κύων, κῷος, πρανής, qui sont, comme nous l'avons vu, les noms des faces de l'osselet. Quant à l'expression : trois six (τρὶς ἕξ), c'est un coup de dé qui n'a pas sa place ici.

Parmi les bons coups on distingue : Ἀφροδίτη, Ἐπακοντισμός ou Ἐπακοντιστής (Hes. Poll.), Καλλίβολος (Poll.), Ὅροι (Poll.), Συνωρίς ou Συνωρικός (Poll.), Φύσων (Poll.), Μίδας (Suid. Tarrhæus).

Parmi les mauvais coups on comptait : Ἄβολα (Hes. Poll.), Ἄθετος (Poll.), Αἴγλη (Suid. Hes., Eust.) Ἄπλια (Poll.), Ἐκδύνων (Poll.), Κάγκασσος ou Κίγκασσος ou Κίκασσος (Hes. Poll.), Κρύφασος (Poll.), Μάγνης (Hes. Poll.), Μάνης (Hes. Poll.), Μίδας (Poll.), Πάτραινα (Poll.), Πάτρηλος (Poll.).

Enfin, les coups moyens, auxquels nous joignons aussi les coups incertains, étaient : Ἀβραμίας (Hes.), Ἀγύρτης (Eust. Suid. Hes. Poll. *Etym. magn.*), Ἀλέξανδρος (Hes. Antipater), Ἀνακάμπτων (Poll.), Ἄνηβος (Hes.), Ἀντίγονος (Hes.), Ἀντιτεύχος (Poll.). Ἀντίτυπος (Poll.), Ἀναπομονήτος (Hes.), Ἀργειής ou Ἀργεῖος (Hes. Poll.), Ἅρμα ὑπερβάλλον πόδας (Poll.), Ἁρματιαί (Poll.), Ἄρτια (Poll.), Ἄρτος (Hes.), Βούλαξ (Hes.), Βερονίκης πλόκαμος (Hes.), Γραῦς (Hes.), Δάκνων (Poll.), Δαρεῖος (Hes.), Δικέντρων (Hes.), Δορεύς (Poll.), Ἐλλείπων (Poll.), Ἐπιθέτος (Poll.), Ἐπιφενών (Poll.), Ἐπιφέρων (Poll.), (Εὐδαίμων (Poll.), Εὐριπίδης (Eust. Poll. Athénée), Ἔφεβος (Antipater), Ἱερός (Poll.), Κεντρωτός (Poll.), Κήρυνος (Poll.), Κύκλωπες, (Poll.), Κυνορχίας (Poll.), Κυνῶτας (Poll.), Λάκων (Poll.), Λάμπων (Poll.), Μίδας (Poll.), Ζαντιμίας (Hes.), Οἶστρος (Poll.), Πέρσης (Hes.), Πυαλίτης (Poll.), Σίμων (Poll.), Σόλων (Poll.), Στησίχορος (Poll, Eust.), Σφάλλων (Poll.), Σχαδών (Hes.), Τιμόκριτος (Poll.), Τριχιάς (Poll.), Ὑπτιάξων (Poll.), Φαλλός (Hes.).

A ces noms il faut ajouter la liste très-courte de quelques termes latins, tels que Vénus (*Venus*), les chiens (*canes*), le coup royal (*basilicus*), les vautours (*vulturii*).

Parmi tous ces coups, il en est quelques-uns sur lesquels nous avons plus de renseignements que sur les autres, soit parce qu'ils étaient plus remarquables, soit parce que leur origine était plus universellement connue.

Le premier qui doit attirer notre attention est celui d'Aphrodite chez les Grecs et de Vénus chez les Romains. C'était le meilleur coup aux osselets. Lucien, dans les *Amours* (16), nous a tracé une scène très-curieuse, où il se trouve très-clairement expliqué. Il s'agit d'un jeune homme amoureux de la Vénus de Cnide de Praxitèle : « Voulait-il, dit Lucien, donner le change à sa passion, il disait quelques mots à la statue, comptait sur une table quatre osselets et faisait dépendre son destin du hasard (διεπέττευε). S'il réussissait, si surtout il amenait la déesse elle-même (τὴν θεὸν αὐτὴν εὐβολήσειε), aucun osselet ne tombant dans la même position (μηδενὸς ἀστραγάλου πεσόντος ἴσῳ σχήματι), il se mettait à adorer son idole, persuadé qu'il jouirait bientôt de l'objet de ses désirs. Mais si au contraire, ce qui n'arrive que trop souvent, le coup était mauvais et si les osselets tombaient dans une position défavorable, il maudissait Cnide entière ; puis bientôt après, reprenant les osselets, il essayait par un autre coup de corriger son infortune· »

Ainsi, d'après l'explication très-nette de Lucien, le coup d'Aphrodite est celui où chaque osselet présente une face différente. Dans le tableau ci-dessus, c'est celui qui est noté 1. 3. 4. 6. Les latins l'appelaient Vénus ou le jet de Vénus (*venereus jactus*), comme dans Cicéron (*De Divin.* I et II). « Lorsqu'aucun osselet, dit aussi Martial (XIV, XIV), ne se présentera avec la même face, tu diras que je t'ai fait un beau présent. »

On sait que les anciens tiraient au sort la royauté des festins. « Tu ne tireras plus aux osselets, dit Horace (*Od.* I, IV), la royauté du festin (*non regna vini sortiere talis*). » Celui qui amenait Vénus était nommé le roi, l'arbitre du festin, selon l'expression d'Horace (*Od.* II, VII) (*quem Venus arbitrum dicet bibendi*). Cet usage d'ailleurs très-connu se trouve aussi relaté dans Plutarque (*Cat. min.* V : « Dans les repas, quand on tirait les parts au sort et que le hasard ne favorisait pas Caton, à ses amis qui le pressaient néanmoins de choisir, il répondait qu'il ne le devait pas, Aphrodite ne le voulant pas. »

C'est en s'appuyant sur cet usage qu'on a pensé que le coup appelé par les latins le coup royal (*basilicus jactus*) n'était autre que celui de Vénus lui-même. Ce n'est d'ailleurs qu'une hypothèse. Dans le passage de Plaute (*Curc.* II, III, 80), où il en est parlé, rien n'indique qu'il y ait identité entre ce coup et celui de Vénus. Il est certain cependant qu'il était très-bon : « Il me propose une partie d'osselets. Je mets mon manteau pour enjeu ; il engage, lui, son anneau, puis il invoque Planusie. — Ma maîtresse ? — Tranquillise-toi un peu. Il amène quatre vautours (*voltorios quator*). Je saisis à mon tour les osselets, j'invoque ma bonne nourrice Hercule : je jette le coup du roi (*jacto basilicum*). » Or, il se pourrait que l'expression de Plaute dût se traduire simplement par : je jette un coup royal, c'est-à-dire un très-bon coup, et dans ce cas l'expression de royal (*basilicus*) paraîtrait prise du grec (βασιλικός) où ce mot s'applique à ce qui est beau, distingué, comme dans le passage suivant de Platon (*Republ.* V, Ed. Bekk. tom. VI, p. 263) : « Ne dites-vous pas du nez camus qu'il est joli, de l'aquilin qu'il est royal (βασιλικός) ? »

Le plus important à considérer, après celui de Vénus, c'est celui où tous les as se trouvent réunis, ce qui est le plus mauvais que l'on puisse amener. On sait d'ailleurs que, excepté dans le

coup de Vénus, la face du chien, autrement dit le point de Chios, est toujours néfaste, et cela dans tous les jeux d'osselets, de telle sorte que cette face de l'osselet a une valeur emblématique précisément contraire à la face opposée, au point de Coos. Dans l'Anthologie on trouve une épigramme de Léonidas de Tarente (VII, 422), qui n'est que la mise en vers d'une sorte de rebus funéraire : « Que devons-nous penser, Pisistrate, en voyant sculpté sur ta tombe un osselet présentant le point de Chios (χῖον) ? Que Chios est ta patrie ? Car c'est vraisemblable. Ou bien que tu étais un joueur et un joueur, hélas ! malheureux ? ou bien encore, rien de cela n'étant, que tu t'es noyé dans des coupes de vin de Chio non trempé ? Oui, je le crois, voilà que nous approchons de la vérité. ?

Toutefois une réflexion se présente à l'esprit : le point de Chios est une expression qui ne se rapporte qu'à la manière dont se présente un seul osselet, et il semble que nous ne sachions pas, aucun écrivain ne nous l'ayant conservé, le nom grec du coup composé des quatre chiens. Le nom de Chios s'étendait-il au coup des quatre as? Cela est possible. On peut aussi conjecturer que ce coup portait un autre nom et parmi ceux dont nous avons donné la nomenclature, il en est plus d'un qu'on pourrait avec quelque vraisemblance appliquer au coup des quatre as. Tels sont, en traduisant librement les expressions grecques, les oreilles de chien (κυνῶτας), la danse du chien (κυνορχίας), en supposant que ce dernier terme ne renfermât pas une allusion érotique, et enfin les Cyclopes (κύκλωπες). Les Romains appelaient comme les Grecs du nom de chien (*canis*) le point de Chios, mais par ce terme ils ne désignaient que la face d'un seul osselet, et quand ils voulaient appeler les quatre as, ils disaient les chiens (*canes*). C'était le plus mauvais coup, toujours opposé à celui de Vénus, comme dans ce passage de Properce (IV, VIII, 45) : « Demandant

Vénus à des osselets favorables, toujours ils m'amènent les chiens malencontreux (*damnosi canes*). » C'est la même expression qu'emploie Ovide (*Art d'aimer*, II, 205) : « Si tu jettes les osselets, de peur que l'amende ne suive sa défaite, fais en sorte que souvent t'arrivent les chiens malencontreux (*damnosi canes*). »

Parmi les autres coups, nous mentionnerons celui de Midas. Il était tantôt très-bon, tantôt très-mauvais, tantôt moyen. Midas était un personnage fabuleux, et on conçoit facilement qu'on ait donné, vu sa célébrité, son nom à un coup d'osselets et que, selon le point de vue où l'on se plaçait, on ait pu considérer Midas comme très-heureux ou comme très-malheureux, et par suite appliquer son nom tantôt à un bon, tantôt à un mauvais coup.

Quant au coup appelé Manes (μανής), si l'on se reporte à ce que nous avons dit du Manes dans le cottabe et du rôle que jouaient les personnages de ce nom dans la comédie grecque, on comprend que ce dût être un mauvais coup comme le disent Eustathe et Pollux.

Le coup d'Alexandre et celui de l'éphèbe, outre que le premier est nommé par Eustathe, nous sont connus par l'épigramme suivante d'Antipater (VII, 427) : « Cette tombe, voyons, quel mort renferme-t-elle ? Je ne découvre aucune inscription gravée sur la pierre, seulement j'y vois neuf osselets. Les quatre premiers marquent le coup d'Alexandre (Ἀλεξάνδρου βόλος), les quatres autres indiquent la fleur de l'adolescence, le coup de l'éphèbe (ἔφηβος) ; le dernier le point de chios à une signification funeste. Ces osselets veulent-ils dire que le roi fier de sa puissance et le jeune homme florissant de santé ne sont également rien ? ou bien ont-ils un autre sens ? Je devine et cette fois mon trait atteint le but comme s'il était lancé par un arc crétois : ô mort, tu étais de Chios, Alexandre était ton nom, et tu as péri dans la fleur de l'adolescence. Que

ces osselets nous expriment bien le trépas imprévu d'un jeune homme et les chances aléatoires de la vie ! »

On voit que cette épigramme est, comme celle de Léonidas, l'explication poétique d'un rébus funéraire. En dehors du point de Chios qui a par lui-même une signification précise sans être un coup, elle nous confirme dans ce qu'Eustathe nous a dit qu'on se servait de quatre osselets, c'est-à-dire qu'il en fallait quatre pour figurer un des coups dont nous avons donné les noms.

Il nous reste trois coups sur lesquels nous pouvons encore donner quelques détails ; ce sont ceux d'Euripide, de Stésichore et de Synoris.

« Lorsqu'à Athènes, nous dit Pollux (IX, 99), Euripide fit partie des Quarante qui succédèrent au gouvernement des Trente, si le coup d'osselets rassemblait quarante, on appelait cette somme Euripide (Εὐριπίδης). » Eustathe (p. 1289,61) nous donne la même explication : « Le coup d'Euripide indique quarante. Il date de l'époque où Euripide fit partie des Quarante, qui à Athènes succédèrent au gouvernement des Trente. »

Quant au coup de Stésichore, « on appelle Stésichore, dit Pollux, le coup de huit. Cela vient de ce qu'à Himère le tombeau du poëte est composé de huit pans, ce qui, dit-on, a donné naissance au proverbe : tout par huit. » La même explication se trouve dans Eustathe (p. 1289,60).

Le coup de Synoris paraît avoir son origine dans une comédie de Diphile, intitulée *Synoris*. « Diphile, dit Athenée (VI, p. 247, A), dans sa pièce intitulée *Synoris* (Συνωρίς) du nom d'une courtisane, fait mention d'Euripide, disant qu'il y a un coup d'osselets qui s'appelle Euripide, puis plaisantant sur le nom du poëte et sur les parasites il dit ce qui suit : Tu as été bien heureux sur ce coup de dès là ! — Tu es toujours railleur. Eh bien ! mets une drachme au jeu. — Elle y est déjà. — Mais comment jeter pour

avoir Euripide? car jamais Euripide ne fera grâce à une femme. » Si nous voyons juste, le coup contre lequel le second joueur a à lutter est celui, qu'en souvenir de cette situation, on a appelé le coup de Synoris ; d'après le dernier membre de phrase le joueur demande à jeter Euripide, coup supérieur au premier. Ainsi celui de Synoris était un bon coup, moins bon cependant que celui d'Euripide; Pollux l'assimile à celui qu'il appelle le coup de Coos; cela prouve simplement selon moi que le coup de Synoris se composait en tout ou en partie des faces des osselets qui portaient le nom de point de Coos.

Voilà les seuls coups d'osselets sur lesquels on peut donner quelques renseignements à peu près certains. Sur les autres on ne pourrait faire que des conjectures bien aventurées et il nous paraît inutile d'entrer sans utilité dans des détails aussi minutieux et d'aussi peu d'intérêt. Signalons cependant encore le cas assez exceptionnel où un osselet tombait sur la tête, appuyé ou non contre un autre osselet. Dans cette position l'osselet était dit droit (*talus rectus*), selon l'expression de Cicéron (*Fin.* III, 16), et le coup était nul, l'osselet ne présentant réellement aucune de ses quatre faces.

Nous avons dit que tous les termes grecs qui nous ont été transmis sous la dénomination de coups de dés appartiennent au jeu des osselets. C'est cette question que nous devons maintenant examiner. Le lecteur a sans doute remarqué que les coups d'osselets, ce dont Eustathe nous avait prévenu, sont au nombre de trente-cinq, et que le nombre des noms atteint un chiffre beaucoup plus élevé. Nous en avons énuméré près de soixante-dix. L'objection qu'on pourrait faire à notre manière de voir serait que le nombre des noms excédant celui des coups, les uns devaient s'appliquer aux osselets et les autres aux dés. Or, nous ferons remarquer que la liste que nous avons dressée ne provient pas d'un seul

écrivain, que par conséquent aucun d'eux n'a eu la pensée de nous donner une nomenclature complète des noms affectés, à telle ou telle époque, aux trente-cinq coups d'osselets. Chacun d'eux s'est contenté d'énumérer ceux que sa mémoire lui rappelait. Il est donc probable que, loin d'avoir plus de noms qu'il nous en faut, il nous en manque un assez grand nombre, comme nous allons en donner la preuve. Les coups d'osselets, dit Eustathe, tiraient leurs noms, les uns des dieux, les autres des héros, ceux-ci d'hommes illustres, ceux-là de courtisanes, d'autres d'évènements même. Or nous n'en voyons qu'un seul portant le nom d'une déesse, c'est Aphrodite; on doit au moins s'en étonner. En fait de noms de héros, nous n'en trouvons pas. On peut donc conjecturer qu'en remontant dans l'antiquité des noms de dieux et de héros ont dû figurer dans cette liste et ne sont pas venus jusqu'à nous. En fait de courtisanes nous ne rencontrons que le nom de Synoris; on pouvait s'attendre à y trouver ceux de courtisanes plus célèbres, de Laïs, de Phryné et de bien d'autres. Nous devons donc penser qu'avec le temps des noms ont dû disparaître de l'usage et de la mémoire, et cela par cette conséquence toute naturelle que le présent fait incessamment oublier le passé, et que ceux empruntés aux évènements ou aux hommes illustres contemporains ont successivement succédé à d'autres plus anciens. C'est ainsi qu'on pourrait supposer, par exemple, que le nom d'Alexandre a été donné par flatterie au coup portant jadis le nom de Jupiter; que les poëtes courtisans de Ptolémée ont donné au coup d'Aphrodite lui-même le nom de Chevelure de Bérénice; etc. En sorte que très-certainement il y a des coups dont nous n'avons pas les noms, tandis que, dans la liste que nous possédons, il y a des termes qui s'appliquant au même coup font double et triple emploi. Nous verrons une nouvelle preuve de ce que nous avançons dans ce fait qu'au septième siècle avant Jésus-Christ, par exemple, les trente-

cinq coups avaient naturellement leurs noms et que cependant les coups de Stesichore, de Solon, d'Euripide, de Synoris, d'Alexandre, de Darius, de Chevelure de Bérénice, etc., n'existaient pas encore et que lorsqu'ils vinrent, chacun à une époque différente, à être en usage, ils remplacèrent nécessairement d'autres noms. On pourrait même, pour éviter toute objection sur l'antiquité de ces noms, se contenter de placer ce raisonnement à l'époque qui précéda immédiatement la naissance de Bérénice. D'ailleurs par toute la Grèce les noms étaient-ils identiquement les mêmes? On conçoit au contraire que le nom de Solon donné à un coup trahit une idée athénienne qui ne serait pas venue aux Lacédémoniens, chez lesquels ce coup devait porter une autre dénomination.

Si nous nous reportons maintenant au tableau dans lequel nous avons mis en regard toutes les combinaisons possibles aux osselets et aux dés, on verra qu'il n'y a aucune analogie à établir entre les coups d'osselets et les coups de dés. D'abord de ce fait qu'on jouait tantôt avec trois dés, tantôt avec deux et que même l'usage de jouer avec deux dés semble avec le temps avoir prévalu, on peut conclure que le nombre des dés n'était pas intimement lié avec la marche du jeu et qu'on ne tenait compte que des nombres marqués sur les faces.

Si nous arrêtons notre attention sur le coup de Vénus, nous verrons que dans les osselets c'est une combinaison unique, et que c'est précisément pour cela qu'étant le coup le plus rare il était le meilleur. Mais peut-on le ranger parmi les coups de dés, ainsi que le veulent généralement la plupart des savants qui se sont occupés de cette question? Cela nous paraît impossible, si l'on considère que, sur les cinquante-six combinaisons fournies par trois dés, vingt pourraient porter indifféremment le nom de Vénus et que, sur les vingt et une données par deux dés, quinze répondraient aux conditions demandées. Ainsi Vénus n'a pu être

un coup de dés. Seulement par extension on a pu donner ce nom au plus beau coup de dés, en n'accordant à cette dénomination qu'une valeur de qualification. Or, nous savons quel est le plus beau coup de dés, c'est le triple-six; le proverbe grec « ou trois six ou trois as » nous l'a appris. C'est donc de lui qu'on pouvait dire : « j'amène Vénus », voulant simplement exprimer par là que le triple-six était dans les dés le coup qui correspondait comme qualité au coup de Vénus aux osselets.

La comparaison des deux meilleurs coups, l'un aux osselets, l'autre aux dés, nous fait toucher du doigt la différence radicale qui existe entre les principes des deux jeux. Aux dés il est évident que le plus beau coup, le triple-six, représente la somme la plus forte des points qu'un joueur puisse amener en lançant trois dés. Aux osselets, le meilleur coup, celui de Vénus, est noté, 1, 3, 4, 6. Or, si le principe des osselets était le même que celui des dés, c'est-à-dire si la bonté du coup tenait à la somme des valeurs numériques des faces, il faudrait que Vénus présentât la somme la plus forte. Or, en sommant les faces 1, 3, 4, 6, on obtient un total de quatorze, que donnent aussi deux autres coups (1.1. 6.6. 3, 3, 4, 4); ils auraient donc été bons à l'égal de Vénus, ce qui n'est pas, puisque Vénus est supérieur à tous les autres coups. En outre seize coups présentent un total supérieur à quatorze. Puisque ces seize coups, comme tous les autres d'ailleurs, étaient au contraire inférieurs à celui de Vénus, il faut de toute nécessité que le jeu des osselets n'ait pas été basé sur la valeur numérique des faces et que la bonté d'un coup n'ait pas été prouvé par la somme des faces.

Si nous faisons entrer dans la discussion les coups de Stésichore et d'Euripide, nous arriverons au même résultat. Le coup de Stésichore est celui de huit; il a été nommé ainsi par allusion aux huit pans du tombeau du poëte à Himère. Le coup noté 1. 1. 3. 3

donne bien une somme égale à huit, mais sa composition ne cadre pas avec l'allusion aux huit pans du tombeau. Il faudrait au moins que le coup 2. 2. 2. 2 existât, ce qui n'est pas, aucune face d'osselet n'ayant une valeur numérique égale à deux. Donc si la somme de huit parait répondre aux conditions, la composition du coup n'y répond plus, et il est évident que ce qui arrête ce sont ces valeurs des faces dont on veut tenir compte.

Quant au coup d'Euripide, qui vaut quarante, aucun ne peut nous donner une somme égale à ce nombre, puisque la plus forte serait vingt-quatre, provenant du coup 6. 6. 6. 6. On a voulu résoudre cette difficulté de différentes manières, en disant que Pollux et Eustathe ont voulu faire allusion à un autre jeu, à celui de pair ou impair, par exemple, et en preuve on cite Pollux lui-même qui a dit qu'on jouait à pair ou impair avec des osselets. Mais comment prendre quarante osselets dans la main? D'ailleurs quand Pollux parle d'Euripide, il parle de l'astragalisme; or jouer aux osselets et jouer avec des osselets sont deux expressions très-différentes. Il est évident qu'on pouvait jouer à pair ou impair avec des osselets, aussi bien qu'avec tout autre objet. Mais ce qui tranche la difficulté, c'est ce que dit Athénée dans le passage cité ci-dessus à propos du coup de Synoris, duquel il ressort qu'Euripide est un coup du jeu de hasard appelé jeu d'osselets (ἀστραγαλισμός) et pour lequel on ne servait que de quatre osselets. D'autres commentateurs ont justement voulu qu'on se soit servi de plus de quatre osselets ou d'osselets ayant plus de quatre faces. Ces deux hypothèses sont inadmissibles ; elles sont contradictoires avec ce que dit Eustathe, qu'on ne se servait que de quatre osselets donnant trente-cinq combinaisons. Le nombre des combinaisons se trouverait changé dans la supposition de quatre osselets de plus de quatre faces, de même que dans celle de six ou huit osselets. D'ailleurs dans le cas de quatre osselets de plus de quatre faces,

que devient le coup de Vénus, plusieurs autres coups répondant exactement aux mêmes conditions? Le même raisonnement s'applique au cas de six ou huit osselets de quatre faces. De plus les osselets ayant plus de quatre faces ne sont plus des osselets. Toutefois si l'on voulait encore examiner le cas de six ou huit osselets, par exemple, ayant chacun six ou huit faces, je répondrais que, dans cette supposition, le coup de Vénus existerait et par son existence même viendrait prouver contre la théorie qui consiste à sommer les faces.

D'après toutes les raisons que nous venons d'exposer, nous devons conclure que le principe du jeu d'osselets ne résidait pas dans la valeur numérique des faces et dans leur somme. Sans doute, comme nous le verrons tout à l'heure, on jouait parfois avec des osselets comme avec des dés, ou mieux on jouait avec des osselets certains jeux de dés; alors la valeur imputée à chaque face prenait naturellement la même importance que les points marqués sur les dés. Mais dans le jeu d'osselets proprement dit, les faces n'étaient pas numérotées, n'avaient aucune valeur numérique et les coups ne se distribuaient pas en bons, mauvais ou moyens selon la somme des valeurs représentatives des faces.

Si donc je vois juste, les trente-cinq coups d'osselets portaient des noms, afin qu'on pût les reconnaître et de les distinguer les uns des autres. Ainsi, au lieu de dire que les osselets présentaient tous une face différente, on disait qu'on amenait Vénus. Chacun des coups, ayant ainsi un nom qui devait le faire reconnaître au simple énoncé, recevait en outre une valeur arbitraire et toute de convention. Le coup de Vénus pouvait valoir, supposons-le, cent; les autres coups avaient alors une valeur moindre. Celui d'Euripide, nous le savons, se comptait quarante; celui de Stésichore, huit. On pourrait conjecturer la valeur de quelques autres coups. Celui de Synoris devait valoir moins de quarante; celui de l'im-

pubère (ἄνηϐος) peut-être douze, celui de l'éphèbe peut-être dix-huit.

Il n'est pas plus étonnant de voir donner une valeur de convention à une manière de tomber de quatre osselets qu'aujourd'hui dans les jeux de cartes à une réunion de telles ou telles cartes. Ainsi, au piquet, par exemple, les quatre dix se comptent quatorze bien qu'il n'y ait que quatre cartes et que la somme des points marqués soit égale à quarante. Dans un autre jeu très-répandu de nos jours la réunion de quatre cartes prend une valeur différente, selon ce que sont ces cartes : quatre valets valent quarante ; quatre dames, soixante ; quatre rois, quatre-vingt ; quatre as, cent. Quatre cartes composées de deux dames de pique et de deux valets de carreau se comptent cinq cent. On voit que ce sont bien là des valeurs de convention ; et il en est ainsi dans presque tous les jeux de cartes. Il en était de même aux osselets ; les coups avaient une valeur généralement convenue ou qui même pouvait être l'objet de conventions particulières.

C'est aussi ce qui résulte d'un passage d'Ovide (*Tristes*, II, 1, 472), où parlant de traités sur les jeux, il dit : « Là on apprend ce que valent les osselets (*quid valeant tali)* ; par quel jet on peut amener le plus fort coup ou éviter les chiens de mauvais augure. » Par cette expression « ce que valent les osselets », c'est bien cette valeur des coups qu'Ovide a en vue et dont la connaissance demande une certaine science, de la mémoire et du coup d'œil. Quand on jette les osselets sur une table, ils ne tombent pas toujours dans le même ordre ; il fallait donc rapidement saisir la position relative des quatre osselets, reconnaître le coup amené, le nommer et lui donner sa valeur.

La marche du jeu, telle que nous venons de l'indiquer, paraît aussi ressortir d'un passage très-curieux de Pausanias (*Achaïe*, xxv) : « Près du fleuve Buraïcus, dit-il, est une caverne. Il y a

dans cette caverne un oracle qui fait connaître l'avenir par le moyen d'un tableau et d'osselets. Celui qui veut le consulter adresse d'abord des prières à la statue ; il prend ensuite des osselets qui sont en grand nombre devant elle, en jette quatre sur la table et va chercher l'explication du coup sur le tableau où les différents coups d'osselets sont figurés avec l'explication de ce qu'ils représentent.»

Ce passage de Pausanias a une importance qu'ont méconnue la plupart de ceux qui ont écrit sur le sujet qui nous occupe, car l'oracle de Buraïcus n'était autre chose que le principe et le mécanisme du jeu d'osselets appliqués à la prédiction de l'avenir. Ovide tout-à-l'heure nous parlait de la science qui consistait à connaitre la valeur des coups d'osselets et des traités où on l'enseignait. Or, dans ces traités il devait se trouver à cet effet des tableaux synoptiques presqu'en tout semblables au tableau de l'oracle de Buraïcus. Les trente-cinq coups y étaient figurés et en regard de chacun on trouvait, non pas une explication sur la portée augurale du coup, mais sa valeur exprimée en nombre, telle que l'usage l'avait établie.

En deux mots voici donc comment jouaient les anciens : on prenait quatre osselets qu'on agitait dans un cornet et qu'on jetait sur une table. Le coup devait être immédiatement appelé par son nom et traduit par un nombre exprimant la valeur du coup.

Ce qui fit la fortune des dés ce fut la facilité avec laquelle le premier venu pouvait y jouer. Là, en effet, point de convention quant à la valeur du coup en lui-même, puisqu'elle est accusée par la somme des points marqués. Aux osselets, il y avait trente-cinq combinaisons, portant chacune un nom particulier et ayant une valeur de convention que les osselets n'accusaient pas. Ce qui devait encore augmenter la difficulté du jeu, c'est la différence qui pouvait exister suivant les lieux entre les dénominations et les valeurs des coups. Aussi ce jeu perdit-il peu à peu sa vogue.

D'ailleurs il semble que ce fut un jeu essentiellement grec, quoique connu et pratiqué par les Romains, et dont les Grecs conservèrent le goût beaucoup plus longtemps. Ce qui pourrait contribuer à le faire croire, c'est le grand nombre de noms grecs de coups d'osselets venus jusqu'à nous et le petit nombre de termes latins.

C'est pourquoi je me persuade que ce fut à mesure que ce jeu perdit de sa vogue qu'on en vint à tenir de plus en plus compte de la valeur numérique des faces, qui sans doute même dans le principe entrait comme élément dans certains jeux particuliers, mais qui dans le grand jeu d'osselets de l'antiquité, dans l'astragalisme en un mot, ne jouait aucun rôle; et que peu à peu ce jeu se rapprocha de celui des dés, sans en avoir cependant toute l'entrainante rapidité.

C'est ainsi qu'on en vint à jouer avec des osselets le jeu de dés dont nous avons parlé dans le chapitre précédent, sous le nom de jeu du plus beau coup. Toutefois certains principes persistèrent toujours, comme, par exemple, la supériorité du coup de Vénus. C'est dans Suétone que nous trouvons les détails relatifs à la manière de jouer avec des osselets le jeu du plus beau coup. « Auguste, dit-il (*Aug.* LXXI), indifférent à sa réputation de joueur jouait ouvertement et simplement. C'était un délassement qu'il affectionnait, même dans sa vieillesse, non seulement pendant le mois de décembre, mais encore les autres jours de l'année, qu'il y eut fête ou non. C'est ce qu'on voit par une lettre de sa main dans laquelle il dit : Pendant le repas nous avons joué en vieillards (γεροντικῶς), hier comme aujourd'hui. Après avoir jeté les osselets, celui qui envoyait un chien ou un six (*canem aut senionem*) mettait au milieu autant de deniers que d'osselets. Celui qui jetait Vénus prenait tout. »

Je crois qu'il ne faut pas chercher très-loin l'explication de l'ex-

pression d'Auguste : « jouer en vieillards ». A mon avis elle signifie simplement jouer sagement, en homme que la jeunesse n'emporte pas, sans aventurer des sommes folles, et en effet nous voyons que pour un empereur l'amende était modeste, puisqu'elle n'était fixée qu'à un denier. Selon l'explication que nous donne l'empereur lui-même, on payait un denier par chaque as et par chaque six et celui qui amenait Vénus prenait tout l'argent déposé au panier. On peut se demander si Suétone aurait cité ce passage de la lettre d'Auguste s'il n'avait voulu dire quelles règles particulières régissaient le jeu du prince. Aux dés nous avons vu qu'on ne payait que par chaque as sorti, et que le six était un bon point, puisque le triple-six était le coup par excellence, celui qui correspondait au coup de Vénus. Mais aux osselets, le coup de Vénus remplaçant le coup de six, il put être dans les conventions particulières du jeu d'Auguste d'augmenter le nombre des amendes, en augmentant le nombre des points payants et en convenant que le six paierait l'amende à l'égal de l'as. Et ce qui peut contribuer à nous faire supposer que c'était une manière particulière de jouer d'Auguste c'est que le six (*senio*) était généralement un point heureux. « Le comble de mes vœux, dit Perse (III, 48), était de savoir ce qu'apportait un six heureux (*dexter senio*) ce que raflait un chien malencontreux (*damnosa canicula*). »

Toutefois rien ne prouve que le jeu que Perse a en vue ait été le même que celui dont parle Suétone. Il pouvait exister des différences de valeur dans les points, selon le jeu qu'on jouait. Le six pouvait parfaitement être bon dans un jeu et mauvais dans un autre. C'est ainsi que les cartes changent souvent d'importance relative. L'as, qui est la plus forte à certains jeux, ne vient qu'après le valet dans d'autres; le dix, qui est généralement inférieur à l'as et aux figures, est quelquefois supérieur aux figures. Ce n'est pas sur deux passages aussi courts que ceux de Suétone et

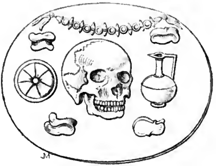
de Perse qu'on peut reconstruire les règles d'un jeu, surtout quand entre les deux passages il y a une contradiction apparente.

Il est évident qu'à l'époque de l'empire les jeux d'osselets et de dés étaient déjà bien anciens, puisque leur origine se perd dans la nuit des temps, et que ces jeux avaient dû comme toutes choses subir avec le temps des modifications et des transformations. C'est ainsi que souvent on jouait aux osselets absolument comme aux dés, sans s'occuper de la figuration des coups, pas même de celui de Vénus. Il ressort d'un passage de Suétone que, près de Padoue, il existait une fontaine qui rendait ses oracles au moyen d'osselets; mais qu'il s'agissait, non plus comme dans l'oracle de Buraïcus, de la figuration du coup, mais simplement de la somme des nombres amenés par les osselets. « En allant en Illyrie, dit l'historien (*Tib.* XIV), Tibère consulta près de Padoue l'oracle de Géryon, qui lui dit de jeter des osselets d'or dans la fontaine d'Apone, pour obtenir une réponse à sa demande. Or il amena aussitôt le nombre le plus élevé (*summum numerum*). On voit encore aujourd'hui ces osselets au fond de l'eau. » Il résulte de ce passage que pour consulter l'oracle on jetait les osselets comme s'ils eussent été des dés et que la réponse était plus ou moins bonne selon que la somme était plus ou moins élevée.

On a prétendu que les anciens jouaient avec un seul osselet. Que cela soit arrivé quelquefois, je n'y contredis pas, attendu qu'il n'y a rien d'impossible à cela; c'est un cas que j'ai examiné plus haut. Mais tel n'était pas l'usage constant, et c'est une opinion que viennent contredire les textes et les monuments. Nous avons déjà vu passer devant nos yeux un assez grand nombre de textes, il nous reste à faire remarquer que les osselets sont toujours au nombre de quatre sur les médailles ou pierres gravées sur lesquelles on a figuré ce jeu. Ficoroni dans son ouvrage sur les osselets (*Itali ed altri strumenti lusorii*), dans lequel d'ailleurs il n'a nullement

éclairci la question de l'astragalisme, a publié plusieurs pierres gravées, dont l'une, ovale, représente un monstre à tête de bélier, à queue de poisson, entouré de quatre osselets, dont une autre, ronde, offre une tête de bélier entourée également de quatre osselets.

On cite encore une pierre gravée, ovale, assez curieuse et que nous reproduisons, parce qu'elle est très-peu connue; au centre



est une tête de mort, à gauche un pain, à droite un vase ; au-dessus de la tête règne une guirlande et enfin aux quatre coins de la pierre sont quatre osselets. C'est une pierre emblématique qu'on pourrait traduire : Bois, mange, joue; courte est la vie, la mort est là qui attend.

Ficoroni donne encore la représentation de la médaille suivante, qui se trouve aujourd'hui dans la collection de la bibliothèque impériale. D'un côté, est une tête de femme, à gauche de laquelle est




la lettre C et à droite la lettre S. Au revers quatre osselets sont répartis dans les interlignes de l'inscription suivante : « Que celui

qui joue donne un gage suffisant (*qui ludit arram det quod satis sit*). » On a cherché bien des explications pour cette médaille. Pour moi, elle est tout simplement un jeton, une sorte de contremarque, de carte d'entrée dans une maison de jeu. Rien d'impossible à cela en effet ; ne voyons-nous pas les moindres assemblées faire battre des médailles pour leurs membres? Chez les Romains les maisons de jeu étaient clandestines, et il est assez naturel que le maître du lieu ait fait graver des médailles comme signes de reconnaissance, comme tessères d'entrée. Sur celle dont nous parlons, la tête de femme serait la tête de la Fortune; les deux lettres CS signifieraient: les accidents du sort (*Casus Sortis*), c'est-à-dire la bonne ou la mauvaise fortune. C'est la même expression que dans le passage de Juvénal (I, 90), où il parle des chances de la table de jeu (*tabulæ casum*) ».

Quant à l'inscription, elle nous livre assez clairement un usage des maisons de jeu. Les banquiers prélevaient une part sur les bénéfices des joueurs. Or, quand on entrait dans la maison de jeu, on était tenu de payer préalablement une certaine somme fixe, des arrhes (*arram*), qui étaient déduites sur la part des gains due au banquier, mais que celui-ci ne rendait pas aux perdants. Cela revient à dire que l'entrée n'était pas gratuite ; seulement le prix d'entrée était considéré comme des arrhes, dont le banquier tenait compte aux gagnants, lorsqu'il prélevait sa part sur les bénéfices.

# CHAPITRE XVII

## LE JEU DES DOUZE LIGNES

Indépendamment des jeux de hasard, dont nous venons de parler, et des jeux de combinaisons, dont nous nous occuperons dans les chapitres suivants, les anciens connaissaient un jeu dans lequel le hasard et la combinaison jouaient tour à tour un rôle. Les Romains l'appelaient le jeu des douze lignes (*ludus duodecim scriptorum*). Il s'est conservé jusqu'à nous sans beaucoup de modifications et après avoir porté longtemps le nom de jeu du tablier, il est plus généralement connu aujourd'hui sous celui de tric-trac.

En commençant l'étude de ce jeu, il est tout d'abord une remarque très-importante à faire, c'est que les écrivains grecs qui en ont parlé ne lui ont pas donné un nom spécial qui le fasse distinguer à priori des autres jeux de hasard. Ils le nomment simplement un jeu de dés (κυβεία), et ce n'est que par le développement de leur pensée et le contexte de la phrase qu'on arrive à s'assurer que ce n'est point du jeu de dés proprement dit qu'il s'agit, mais du jeu particulier qui est devenu notre tric-trac. C'est ainsi que, cinq cents ans après J.-C., Agathias, qui nous a laissé une épigramme sur une partie de tric-trac de l'empereur Zénon, où ce jeu

est décrit avec assez de détails pour qu'on ne puisse s'y méprendre, a simplement désigné le jeu auquel se divertissait l'empereur Zénon par l'expression de « une partie de dés (παίγνιον κύβων). » Cela est digne d'attention. Il ne traduit pas le nom romain du jeu (*ludus duodecim scriptorum*), parce que cette manière de dire n'était pas usitée parmi les écrivains grecs, et il ne lui donne pas non plus le nom grec (διαγραμμισμός) par lequel presque tous les savants modernes ont voulu le désigner. Cela tendrait à nous faire soupçonner déjà que c'est une erreur trop généralement accréditée que de voir dans le diagrammisme l'ancien jeu de tric-trac des Grecs. Nous reviendrons plus loin sur cette question. Quoiqu'il en soit, nous pouvons constater, par cet exemple et par d'autres qui vont suivre, que les écrivains grecs, quand ils désignent ce jeu, ne se servent que du terme très-général de jeu de dés.

Voyons donc d'après quelques passages les inductions qu'il nous sera possible de tirer, tant sur le caractère que sur la marche du jeu. Platon, au livre X de la *République* (Ed. Bekker, tom. VI, p. 484), en a parlé dans quelques lignes très-remarquables, où il établit que la loi et la raison doivent réagir contre la douleur : « L'affliction, dit-il, est un obstacle à ce qu'il faudrait faire en ces rencontres. — Que faudrait-il donc faire alors? — Délibérer (βουλεύεσθαι) sur ce qui vient d'arriver et comme dans la chûte des dés (ἐν πτώσει κύβων), bien poser ses affaires après les dés jetés (πρὸς τὰ πεπτωκότα τίθεσθαι τὰ αὐτοῦ πράγματα), selon les moyens que la raison aura démontré les meilleurs. » De ce passage de Platon nous pouvons en rapprocher un autre de Plutarque, dans la vie de Romulus (v). Il y raconte une histoire à laquelle nous avons déjà fait allusion, celle du prêtre qui joue aux dés avec Hercule. Plutarque ici fait allusion au tric-trac (nous employons ce mot moderne pour plus de clarté et de concision), car après avoir dit que le desservant invite Hercule à jouer aux dés avec lui (διακυ-

βεύειν), il ajoute : « Plaçant d'abord les pièces pour le dieu, puis pour lui (τὰς μὲν ὑπὲρ τοῦ Θεοῦ τιθεὶς, τὰ δ'ὑπὲρ αὐτοῦ ψήφους),...» expression remarquable qui rappelle celle de Platon.

Ainsi, nous pouvons dès maintenant avoir une idée sommaire de la nature du jeu à trois moments successifs. Il faut : Premièrement, jeter les dés (βάλλειν κύβους) ; deuxièmement, délibérer sur ce qu'il convient de faire (βουλεύεσθαι) ; troisièmement, placer les pièces (τιθέναι τὰς ψήφους) et, bien entendu, comme le dit Platon, employant la nuance du moyen, les placer en vue de son intérêt (τίθεσθαι). De cette troisième expression nous pouvons déduire le terme par lequel les Grecs désignaient la position des pièces (θέσις), terme qu'en effet nous trouvons dans l'épigramme d'Agathias, quand il décrit la position diversement combinée des pièces (θέσις ποικιλότευκτος).

Deux autres passages de Plutarque confirment ce que nous avons déjà dit. L'un, le plus important, est dans la vie d'Artaxercès (xvii) : « Parysatis, mère d'Artaxercès, dit-il, était habile au jeu de dés (δεινὴ κυβεύειν). » Ainsi il n'y a pas de doute à avoir : d'un homme habile au tric-trac les Grecs disaient simplement qu'il était habile à jouer aux dés. « Elle favorisait, continue Plutarque, les débauches du roi. Un jour elle lui proposa de jouer mille dariques aux dés. Elle perdit et paya. Elle lui proposa ensuite de jouer un eunuque à choisir parmi ceux qu'ils possédaient, cinq excepté à la volonté de chacun. Cette fois soignant son jeu (σπουδάσασα περὶ τὴν παιδίαν), et les dés d'ailleurs tombant bien pour elle, elle gagna, prit Masabate et le fit mettre à mort. »

A un autre point de vue encore ce récit est instructif. Il est clair qu'en écrivant la vie d'Artaxercès, Plutarque s'est servi de traditions locales ou de manuscrits orientaux ; ce passage nous montre donc à une époque reculée l'usage répandu en Perse du jeu de trictrac. En effet, dès la plus haute antiquité, ce jeu parait avoir été

connu des Perses. On peut consulter à ce sujet le traité des *Jeux Orientaux* de Hyde, où il est dit que dans tout l'Orient ce jeu était connu sous son nom persan de Nerd, terme qui désigne une sorte de petit cylindre allongé qu'on plaçait debout sur sa base. Et Hyde témoigne de l'habitude qu'ont les Orientaux de se servir, non pas de pièces rondes et plates comme nos dames, mais de petits cylindres dressés et travaillés à leur extrêmité en forme, soit de tête de chien, soit de tête de lion. Cet usage n'a pas peu contribué à mettre de la confusion dans un autre jeu grec, nommé les Villes dont nous parlerons plus loin. Dans ce jeu les Grecs paraissent s'être servis comme pièces de petites figurines de chiens, qu'ils avaient sans doute empruntées à l'Orient; et de là on en a conclu que le jeu du Plinthion ou des Villes n'était autre que le jeu de tric-trac, ce qui est à mon sens une très-grave erreur. Les Grecs ont pu façonner leur chien sur le modèle du Nerd persan, mais le jeu auquel ils s'en servaient n'était nullement le tric-trac; pour ce dernier on employait des pièces (ψῆφοι) qui étaient sans doute plates et que les Romains appelaient proprement de petites pierres, des calculs (*calculi*).

Revenons à Plutarque. Il dit dans la vie de Pyrrhus (xxvi), qu'Antigone « comparait Pyrrhus à un joueur de dés (κυβευτῇ) qui amène souvent de beaux coups mais qui ne sait pas en profiter. » Ce passage n'ajoute rien à notre connaissance du jeu; toutefois, il est une preuve de plus qu'on appelait simplement joueur de dés un joueur de tric-trac.

Nous devons encore relever une autre expression de Plutarque, qui se trouve dans son traité *De la tranquillité de l'âme* (v): « Platon, dit-il, comparait notre vie au jeu de dés (κυβείᾳ), là où il faut que le dé dise bien et que le joueur use bien du dé qui lui sera échu. Or, de ces deux points là, l'évènement et le sort du dé ne sont pas en notre puissance; mais de recevoir doucement et modéré-

ment ce qui plait à la fortune de nous envoyer et d'assigner à chaque chose une place (νέμειν ἑκάστῳ τόπον), où elle puisse beaucoup profiter si elle est bonne, ou peu nuire si elle est mauvaise, cela est en notre pouvoir si nous sommes sages. » Nous avons vu tout à l'heure qu'il fallait jeter les dés, délibérer, puis placer les pièces. Plutarque nous dit ici en quoi consiste cette troisième opération, c'est à assigner une place à chaque pièce, c'est-à-dire à distribuer les pièces dans les cases de la façon la plus avantageuse.

Ainsi donc, en nous tenant aux seules autorités que nous venons de citer, nous pouvons facilement déterminer le principe général du jeu. Il consiste à traduire sur la table, par l'avancement des pièces, les nombres amenés par les dés ; et puisque cet avancement est déterminé par un nombre qu'on ne peut modifier, le bien jouer doit consister à choisir quelles pièces doivent être mises en mouvement par tels dés avec plus de profit que telles autres. Nous verrons bientôt dans l'épigramme d'Agathias comment la position d'une pièce pouvait être profitable ou nuisible.

Remarquons que la table sur laquelle on meut les pièces n'est qu'une table à compter puisque, à un moment quelconque du jeu, on peut, par une suite d'additions successives, en sommant les espaces parcourus par les pièces, obtenir le total des points amenés par les dés. C'était donc avec raison que les Grecs appelaient simplement le tric-trac un jeu de dés, puisque, pour me servir d'une expression inusitée, mais très-claire, ce n'était qu'un jeu de dés à écrire, où toute l'habileté consistait dans la manière de marquer les points. De plus, comme le nombre le plus haut marqué sur les dés est six et que par conséquent le tablier est une table à calcul devant servir à transcrire les additions d'une sorte de numération par six, il est naturel de penser que ses divisions seront en corrélation avec cette numération, et, pour plus de facilité dans les calculs, partagées en séries de six au moyen d'une séparation quelconque. Nous pouvons déjà prévoir ce que sera cette table.

Le dernier ouvrage où il ait été parlé de ce jeu est celui que Christie fit paraître à Londres, en 1801, sous le titre de *Recherches sur l'ancien jeu grec inventé par Palamède* (*An inquiry into the ant. gr. game inv. by Pal.*). Ce jeu c'est la Pettie. Christie, à notre avis, l'a très-habilement reconstitué; mais ensuite il est tombé dans une erreur fréquente qui consiste à tout ramener à un même type absolu et unique. Je ne partage nullement les idées de Christie à cet égard et quand il veut prouver que le tablier du trictrac n'est qu'une modification du damier aux cinq lignes de la Pettie, ma raison se refuse à le suivre sur ce terrain. Et pour marquer d'un mot ce qui nous sépare, je dirai que Christie voit dans la construction de la table la base du jeu, tandis que pour moi le principe et le point de départ du jeu c'est le dé et ses six faces. C'est pourquoi selon moi les Grecs étaient logiques dans le choix du terme dont ils désignaient ce jeu, qui n'était véritablement qu'un jeu de dés. J'insiste là-dessus par ce que ce point de vue est, je crois, nouveau; du moins ni Hyde, ni Meursius, ni Bulengerius, ni Sentflebius, ni Souterius, ni Calcagninus n'ont paru l'apercevoir.

Ainsi, le tablier avec ses divisions sexésimales a son origine dans les six faces du dé, de telle sorte que si les anciens n'avaient connu que les dés à huit faces nous aurions un tablier aux divisions octosésimales, et que si après avoir pendant des siècles employé le dés à huit faces ils en étaient venus à découvrir et à adopter le dé à six faces, le tablier, qui n'est qu'une table à compter, se serait certainement modifié, absolument comme nos baromètres, nos cercles gradués, etc., ont dû changer le nombre de leurs divisions, lorsqu'au système duodécimal a succédé le système décimal. Dans le jeu de tric-trac le tablier et les dés sont construits d'après un système sexésimal.

Nous voyons déjà les inductions nombreuses que nous ont per-

mis de tirer quelques renseignements empruntés seulement à deux écrivains de l'antiquité, à Platon et à Plutarque. Nous reviendrons aux écrivains grecs, mais plus loin ; car alors il s'agira de renseignements fournis par des écrivains du bas empire. Auparavant il est nécessaire d'examiner ce que peuvent nous apprendre les auteurs latins.

Tout nous porte à penser que le tablier vit sa forme se modifier légèrement lorsque le jeu eut passé des Grecs aux Romains. Quand les Grecs veulent désigner le tablier il est remarquable qu'ils emploient des expressions qui n'indiquent pas une forme particulière. Pour eux ce n'est qu'un plateau (ἄϐαξ, ἀϐάκιον) une planchette (σανίς) et rien n'autorise à penser que leur tablier ait eu cette forme alvéolaire que les Romains avaient sans doute emprunté à l'Orient. Les Grecs n'avaient pas de terme qui correspondît exactement au nom romain (*alveus*, *alveolus*) et les écrivains du bas empire conservèrent l'usage de ne désigner le tablier que par le terme général de table (τάϐλα). Les Romains l'employaient aussi, mais pour désigner indifféremment la table qui servait à des jeux de hasard (Festus : *tabula aleatoria*) et celle qui servait aux jeux de combinaisons (Martial : *tabula lusoria*).

Il est un monument très-curieux de l'antiquité dont nous devons parler ici. C'est une table de jeu trouvée, il y a longtemps, à Rome dans une piscine publique et qui a été plusieurs fois publiée, entr'autres par Saumaise dans son édition des écrivains de l'*Histoire auguste*, par Gruter dans ses *Monumenta Christianorum* (p. 1049, fig. I) et plus récemment par Christie. Cette table que nous allons mettre sous les yeux du lecteur mérite de fixer un instant l'attention. Ce n'est point du tout un tablier romain (*alveus*) ; c'est un véritable tablier grec (ἄϐαξ), plat, sans rebord ; il porte une inscription assez négligemment tracée par une main inhabile et qui se déroule irrégulièrement au-dessus et au-dessous d'une croix

grecque. La voici telle qu'elle a été lue : « Aux joueurs de dés Jésus-Christ donne assistance et victoire, à ceux qui tracent son nom même quand ils jouent aux dés. »




A la première inspection de cette table, il est évident que l'ouvrier qui l'a construite n'avait que des notions très-imparfaites sur le jeu de tric-trac. En ne comptant pas les lignes qui forment l'encadrement, on en trouve bien douze, mais elles sont maladroitement partagées en deux parties inégales, sept d'un coté, cinq de l'autre. L'ouvrier connaissait l'aspect général de ces tables de jeu, le nombre de lignes que le titre latin (*ludus duodecim scriptorum*) lui indiquait d'une façon suffisante, mais il ignorait les autres détails du jeu, tels que la séparation des douze lignes en deux parties égales de six lignes chacune. Toutefois il est remarquable qu'il a choisi une table de marbre, plate comme celles qui sans

doute étaient en usage en Grèce, et qu'il a donné au jeu son nom grec, puisqu'on trouve dans l'inscription l'expression de jouer aux dés (παίζειν εἰς τὰ βόλια). Rich, dans son *Dictionnaire des antiquités*, a donné cette table d'après Christie, mais il n'a pas reproduit la disposition vicieuse des lignes.

Il est bien évident pour nous que l'ouvrier était un très-mauvais joueur de tric-trac et un très-bon chrétien. Il faisait sans doute partie d'associations religieuses et paraît avoir été très-versé dans les détails de la religion ; il y en a de nombreux indices : la croix grecque, l'inscription elle-même, au-dessous de la croix les deux triangles symboliques et enfin, détail très-curieux, une faute d'orthographe volontaire (βωλια au lieu de βόλια), qui lui a été dictée par le désir de faire figurer au-dessus de la croix les deux lettres symboliques l'oméga et l'alpha. Mais cette table n'était qu'un moyen de prosélytisme, tentant la superstition des joueurs payens qui, par l'espérance de la victoire, se décideraient à tracer le nom du Christ, première concession et premier pas fait vers la nouvelle religion.

Les deux points les plus remarquables pour ce qui nous occupe ici sont d'abord le titre que l'ouvrier grec donne au jeu et ensuite la construction du tablier sur une pierre plate selon l'usage de son pays.

Les Romains de très-bonne heure se servirent de tabliers en forme d'alvéoles. Un des plus anciens témoignages qui nous en reste est un fragment de Lucilius (XIV, 4) cité par Priscien (VI, V) : « Il t'est loisible, dis-je, de supputer les chances de la Naumachie ainsi que du tablier et des dames (*alveolumque puta-re et calces*). » Ainsi le tablier chez les Romains portait le nom d'alvéole (*alveolus*) et le jeton ou la dame, celui de calcul (*calx*, forme primitive de *calculus*). Et il n'y a pas à s'y tromper, c'est bien le jeu des douze lignes que Lucilius a en vue, car la même

expression (*alveolus*) se retrouve dans Aulu-Gelle (I, xx) : « Ce que les géomètres, dit-il, appellent dé présente un quarré de tous cotés. Tels sont, dit Varron, ces dés (*tesseræ*) avec lesquels on joue dans l'alvéole (*in alveolo*). » Les Romains employaient aussi parfois le terme plus général de table (*tabula*) qui n'est autre que notre mot tablier. Martial (II, XLVIII) a dit : « Un tablier et des dames (*tabulamque calculosque*), quelques livres choisis,... et je te cède toutes les délices des thermes de Néron. »

L'expression d'alvéole n'est pas la plus fréquente d'ailleurs. Le tablier prend le plus souvent le nom d'alve (*alveus*). Dans un passage identique à celui d'Aulu-Gelle, Vitruve (V), après avoir décrit la forme du cube ajoute : « Tels sont les dés (*tesseræ*) qu'en jouant on jette dans le tablier (*in alveo*). »

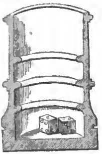
L'alve, c'est proprement une auge dont les rebords empêchent les dés et les dames de tomber. Et je relèverai ici une erreur de Rich (au mot *tabula*) : Il dit qu'on jetait les dés sur une table et qu'on exécutait les coups sur le tablier. Aucune autorité ne peut lui permettre d'avancer cela, tandis que le passage ci-dessus de Vitruve est formel : on jetait les dés dans le tablier.

Pline (XXXVII, II) nous a conservé les dimensions du tablier : « Dans son troisième triomphe, Pompée, nous dit-il, fit porter une table de jeu (*alveum lusorium*), avec ses dés, faite de deux pierres précieuses, de trois pieds de large et de quatre de long... Dans cette table il y avait une lune d'or du poids de trente livres. » Nous reviendrons plus loin sur cette lune dont il est question ici. Cette table de tric-trac venait d'Asie; c'est donc à l'Orient que les Romains avaient très-probablement emprunté la forme alvéolaire de leurs tabliers. Quant aux dimensions, tous pouvaient sans doute ne pas avoir les mêmes que celui dont parle Pline; mais il est probable que la largeur était toujours avec la longueur dans la proportion de 3 à 4.

Les anciens employaient pour les tabliers et les dés les bois ou les matières les plus précieuses. Pline vient de nous parler d'une table faite de deux pierres précieuses ; Pétrone (XXXIII) nous décrit une table de térébinthe et des dés de cristal : « Vous permettez que j'achève ma partie? Un enfant suivait avec une table de térébinthe (*tabula terebinthina*) et des dés de cristal (*cristallinis tesseris*) ; et je vis la chose du monde qui annonçait le meilleur goût : au lieu de dames blanches et noires (*pro calculis albis ac nigris*), il avait des deniers d'or et d'argent. » Ainsi, comme aujourd'hui, on se servait de dames de deux couleurs, et nous avons eu raison de dire que les pièces du jeu de tric-trac étaient plates, car nous voyons qu'on les remplaçait parfaitement par des deniers d'or et d'argent.

On construisait des tabliers qui, d'un côté, servaient au jeu des douze lignes, et de l'autre, au jeu des latroncules. C'est ce que nous explique une épigramme de Martial (XIV, XVII) : « Ici, deux fois se marque le dé et son point de six; là, un pion périt sous l'effort de deux ennemis. » Le second vers a trait au jeu des latroncules, et le premier au jeu des douze lignes. Je comprends peut-être cette épigramme un peu différemment des autres traducteurs. Il ne faut pas perdre de vue que ce n'est point le dé qu'il décrit, mais la table; et c'est aux douze lignes, ou mieux aux deux fois six lignes qu'il fait allusion, en disant : ici, deux fois le point de six du dé se peut compter; et cette interprétation rentre dans ce que nous avons dit plus haut, que le point de départ du jeu était le dé, avec ses six faces et ses six points. On construisait aussi des tabliers de voyage. Tel était celui dont se servait Claude, passionné, comme on le sait, pour le jeu. « Il jouait même en voyage, dit Suétone (*Cl.* XXXIII); sa voiture et sa table (*alveus*) étaient arrangées de façon que le jeu ne se brouillât pas. » Ajoutons enfin qu'on se servait d'un cornet pour agiter

et jeter les dés, et d'une tour (πύργος, *turricula*); nous avons déjà dit que cette tour était un cornet cylindrique percé des deux bouts, à l'intérieur duquel se trouvaient des degrés que les dés dégringolaient en tombant. D'ailleurs, parfois, les cornets eux-mêmes avaient des degrés qui rendaient à peu près inutile l'usage de la tour; il s'en est conservé un qu'a publié Boldetti, et qui a été reproduit dans le *Dictionnaire des antiquités chrétiennes* de l'abbé Martigny, d'après lequel nous avons fait graver celui-ci.



Nous n'avons vu jusqu'à présent, dans les écrivains latins, que des allusions au tablier, à sa forme, à sa matière, ainsi qu'à celle des dés; mais, comme dans les écrivains grecs, on ne manque pas d'y trouver aussi des allusions à la nature et à la marche générale du jeu. « C'est la fortune, a dit Pétrone (LXXX), qui règle l'amitié, comme c'est le hasard qui règle la marche de la dame sur le tablier. » La pensée de Térence (*Adelph.* IV, VII) est plus célèbre, et surtout plus élevée : « La vie humaine est semblable aux dés (*tesseris*); si le point nécessaire ne tombe pas, il faut alors que l'art corrige ce que le sort nous a envoyé. » Dans ce passage l'influence de Ménandre est visible. Térence lui a em-

prunté jusqu'à l'expression, car il appelle ce jeu le jeu des tessères (ce qui est le κυβεία des grecs).

Nous n'avons pas encore, on a pu le remarquer, rencontré la trace du nom latin (*ludus duodecim scriptorum*). Les Romains avaient trois manières de désigner ce jeu : Premièrement, l'expression empruntée aux Grecs, comme dans Térence, le jeu des tessères ; deuxièmement, l'expression de jouer au tablier et aux dames, dont se sert Valère Maxime (VIII, VIII) : « Scévola, dit-il, donnait quelques moments au jeu du tablier et des dames (*alveo et calculis*). » Et enfin, troisièmement, ils désignaient ce jeu par le nombre de lignes tracées sur le tablier. C'est ainsi qu'Ovide (*Art d'aimer*, III, 364), a paraphrasé le titre du jeu dans un passage resté longtemps obscur. Il énumère différents jeux auxquels il conseille à une jeune fille de se livrer; après ceux des latroncules et du solitaire vient celui dont il s'agit ici : « Il est, dit-il, un genre de jeu où sur la table est tracé autant de divisions qu'a de mois la rapide année. » C'est le jeu des douze lignes.

Voici maintenant deux passages, l'un de Quintilien, l'autre de Cicéron, où il est expressément nommé le jeu des douze lignes. Quintilien (XI, II) fait allusion au goût de Scévola pour le jeu, et raconte une histoire assez naïve en preuve de sa mémoire prodigieuse : « Ne sait-on pas, dit-il, que Scévola, ayant perdu une partie au jeu des douze lignes (*in lusu duodecim scriptorum*), partie où le premier il avait avancé une dame (*quum prior calculum promovisset*), repassa en retournant à la campagne toute la disposition du jeu, et plein de ce souvenir, revint auprès de son adversaire qui convint que tout s'était passé ainsi. » L'histoire est assez naïve, en effet, en ce que, sans y prendre garde, Quintilien suppose à l'adversaire de Scévola une mémoire tout aussi prodigieuse. Ainsi ce passage nous donne d'abord le titre du jeu (*ludus duodecim scriptorum*); et ensuite le terme qui signifie

porter une dame en avant (*promovere calculum*), toutefois ce n'est là qu'une expression générale, c'est Cicéron qui va nous apprendre le terme technique (*Fragm. Hortensius*). Il s'agit d'une convention que Cicéron fait avec son interlocuteur; il lui permettra de revenir sur un raisonnement que celui-ci pourrait regretter d'avoir émis : « Je t'accorde, lui dit-il, ce que nous avons coutume de faire dans le jeu des douze lignes (*in duodecim scriptis*), de reprendre une dame (*ut calculum reducas*) s'il en est une que tu regrettes d'avoir jouée (*si te alicujus dati pœnitet*). »

Tout à l'heure nous avons vu l'expression générale de porter une dame en avant (*promovere calculum*); ici Cicéron nous donne le terme exact de jouer, de placer la dame (*dare calculum*), et aussi le terme contraire de reprendre une dame, de la ramener (*reducare calculum*). En même temps il nous livre une règle du jeu. Chez les anciens, le hasard cessait aussitôt les dés jetés; le jeu dès lors appartenait à l'adresse, il n'y avait point de surprise. Même après avoir joué une dame (*dare calculum*) on pouvait la reprendre (*reducare calculum*) pour la rejouer. Cette expression de ramener une dame équivaut évidemment à celle de rejouer une dame. Le terme latin de jouer une dame (*dare calculum*) traduisait le terme grec (τιθέναι ψῆφον), et le terme de rejouer (*reducare*) correspondait à l'expression grecque de replacer une dame (ἀναθέσθαι ψῆφον) que nous a conservée Suidas.

Ce fragment est très-précieux, et nous permet d'expliquer deux passages d'Ovide qui, malgré les remarques très-justes de Hyde et d'autres commentateurs, sont la plupart du temps mal rendus par les traducteurs français. Le premier est dans *l'Art d'aimer* (II, 203). Le poëte conseille à l'amant de complaire en tout à sa maîtresse, d'user même de supercherie pour qu'elle ait la supériorité en toutes choses. « Jouera-t-elle et jettera-t-elle de sa main les

nombres d'ivoire (*numeros eburnos*), c'est-à-dire les dés, toi, jette mal (*tu male jactato*) et joue mal le point amené par les dés (*tu male jacta dato*). » D'abord, pourquoi conseille-t-il à l'amant de mal jeter les dés, lorsque nous savons que le sort des dés ne dépend que du hasard? Remarquez que le poëte suppose le cas où l'amant et sa maîtresse joueront avec la main (*manu*) et non pas avec un cornet, dont le but est justement de rendre impossibles les tricheries et les ruses. Une fois les dés jetés, il lui conseille de mal jouer (*male dato*), c'est-à-dire de mal placer ses dames; et nous retrouvons là l'expression que Cicéron nous a fait connaître.

Le second passage est dans les *Tristes* (II, I, 475); il est resté peut-être plus obscur. Ovide y fait l'énumération des traités composés sur les jeux de hasard : « On y peut apprendre, dit-il, les points marqués sur les dés et comment, le jeu à faire étant appelé (*distante vocato*), il convient de jeter les dés (*mittere tesseras*) et de jouer le coup (*dare*). » Ce passage est très-remarquable en ce qu'Ovide y fait allusion à une règle à laquelle doit s'assujettir tout joueur quelque peu habile et réfléchi. Qu'entend-il par cette expression : la distance étant appelée (*distante vocato*)? Ce qu'il a en vue, c'est justement le travail de l'esprit, qui, chez tout joueur de tric-trac, doit précéder l'action de toucher une dame et même de jeter les dés, travail qui, souvent se fait à haute voix, quand un joueur, le cornet à la main, tout en agitant ses dés, envisage la position de la partie, calcule et appelle les points qu'il pourrait désirer pour faire franchir à telle ou telle dame la distance qui la mettra dans une situation meilleure ou moins mauvaise.

Voilà à peu près tous les renseignements que les écrivains latins nous ont transmis sur le jeu des douze lignes. Nous devons maintenant étudier le monument le plus considérable et le plus

curieux que l'antiquité nous ait laissé sur ce jeu ; c'est l'épigramme célèbre qu'Agathias a composée sur une partie de tric-trac de l'empereur Zénon (IX, 482). D'un bout à l'autre elle est pleine de détails précieux pour nous. Jusqu'aujourd'hui elle n'avait pas été expliquée d'une façon satisfaisante. Jacobs la déclare obscure ; et De Paw, qui en a fait le sujet d'une dissertation particulière (*De alea veter. ad ep. Ag.*, Traj. ad Rh. 1726, in-8°), n'a pu en donner de solution. Le savant Hyde et Christie n'ont pas été plus heureux. La solution en est pourtant très-facile et très-simple, comme le lecteur va en juger.

En voici d'abord la traduction ; je passe les premiers vers qui ne sont qu'une réflexion philosophique : « Un jour Zénon, roi et protecteur de la cité, achevant une partie avec les dés pleins de mystères, fut surpris par une position diversement combinée des pièces qui était telle (τοίη ποικιλότευκτος θέσις), lui se dirigeant du blanc (c'est-à-dire de la case des dames blanches) vers la route postérieure (ἀπὸ λευκοῦ τοῦ καὶ ὀπισθιδίην εἰς ὁδὸν ἐρχομένου) : la sixième case avait sept dames, la neuvième une seule. La case extrême (ὁ σοῦμμος en sous-entendant χῶρος) possédait deux dames comme la dixième. Celle qui suit la case extrême (μετὰ σοῦμμον) en avait deux. Enfin la case divine possédait une autre dame unique et dernière. Les noires avaient laissé deux dames à la huitième case (χώρῳ) et autant à la onzième. Deux dames brillaient à la douzième et une seule reposait à la treizième. Une double pièce ornait l'Antigone. Une même marque se voyait à la quinzième comme à la dix-huitième. Il y avait encore deux autres dames à la quatrième à partir de la dernière. Le roi à qui était échu le commandement des blancs, ne prévoyant pas le piège qu'il avait devant lui jeta sans y songer de son cornet (ἀπ'ἠθμοῦ) trois dés qui disparurent dans l'escalier de la tour de bois (πύργου δουρατέου κλίμακι). Il amena *deux*, *six* et *cinq* et aussitôt les huit dames tout à l'heure unies furent dédoublées. »

Agathias nous donne ainsi la position respective des pièces de chaque joueur. Chacun d'eux avait quinze pièces ; ce qui faisait en tout trente pièces dont quinze blanches et quinze noires. Il nous dit en outre que Zénon jouait avec trois dés et comme nous n'avons aucun autre témoignage du nombre de dés dont les Grecs se servaient, tandis que nous savons que les Romains n'en prenaient que deux, nous devons en conclure que sans doute le jeu à deux dés était dans les habitudes romaines et que le jeu à trois dés parait s'être conservé dans les usages grecs. Il est toutefois très-probable que lorsqu'on imagina de ne plus se servir que de deux dés le jeu dût subir quelques modifications. La facilité de marquer des points en battant des dames découvertes diminua nécessairement ; mais le jeu se compliqua des règles relatives à la prise de possession du coin et à l'action de remplir le petit et le grand jan.

Quel était le but que se proposait chaque joueur ? Il fallait faire parcourir à ses dames les vingt-quatre cases de la table et probablement ensuite les sortir toutes du tablier. Mais, comme cela se passe dans notre tric-trac, on ne poussait pas toujours jusque là. Tout en faisant marcher ses dames en avant, on tâchait de les couvrir, et de leur faire occuper des cases successives de manière à barrer le chemin de l'autre joueur ; on battait les dames de l'adversaire et chaque fois l'on marquait des points. Il est probable aussi que l'on comptait par trous, un trou valant un certain nombre de points, douze assurément, et constituant un gain définitivement acquis, tandis que les points se démarquaient lorsque l'adversaire faisait un trou. On verra comment, de l'épigramme d'Agathias, toutes ses conséquences se déduisent naturellement.

La direction que prend chaque joueur nous est expliquée par la phrase d'Agathias, dans laquelle il nous donne la position de Zénon se dirigeant « du blanc vers la route postérieure (ἀπὸ λευκοῦ τοῦ καὶ ὀπισθιδίην εἰς ὁδὸν ἐρχομένου). » D'après cela, on voit que la case 1

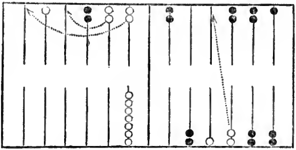
prenait le nom de case blanche (χῶρος λευκός), c'est-à-dire case où l'on range les dames blanches ; tandis que la case 24 s'appelait la case noire (χῶρος μέλας), c'est-à-dire case où l'on range les dames noires. Le chemin qu'il fallait faire parcourir à ses dames s'appelait la route (ὁδός) ; elle se divisait en deux parties, l'une de 1 à 12, l'autre de 13 à 24. Comme celui qui avait les dames blanches était supposé avoir la place d'honneur, c'était des dames blanches que la route était censée descendre, comme d'amont en aval ; et, relativement au joueur qui avait les dames blanches, la route se divisait en deux parties : la première, la route antérieure (ἡ προσθιδίη ὁδός), allant de 1 à 12 ; la seconde, la route postérieure (ἡ ὀπισθιδίη ὁδός), allant de 13 à 24. De sorte que Zénon, comme le dit Agathias, se dirigeait de la case des blanches vers la route postérieure (ἀπὸ λευκοῦ ὀπισθιδίην εἰς ὁδὸν ἤρχετο), tandis que son adversaire se dirigeait de la case des noires vers la route antérieure (ἀπὸ μέλανος προσθιδίην εἰς ὁδὸν ἤρχετο). C'est ce que selon moi Christie n'a pas compris.

Une dernière remarque encore : il est bien évident par cet exemple que le cornet (ἠθμός) est bien différent de la tour (πύργος), puisque les dés tombaient du cornet dans la tour qui avait, comme le dit le poëte, des degrés que les dés dégringolaient.

Cherchons maintenant l'explication de cette épigramme. Pour arriver à la solution il suffit de procéder mathématiquement en allant du connu à l'inconnu.

Nous pouvons sans hésitation placer les dames dont Agathias nous donne la position par le numéro de la case. Ainsi, pour les blanches, nous placerons sans difficulté sept dames à la sixième case, une à la neuvième et deux à la dixième. Pour les noires, nous en poserons deux à la huitième case, deux à la onzième, deux à la douzième, une à la treizième, deux à la quinzième, deux à la dix-huitième et deux à la vingt-et-unième, qui est la quatrième

à partir de la dernière. Il nous reste à déterminer pour les blanches, la place de deux dames qu'Agathias dit occuper la case extrême, des deux autres qui occupent la case après l'extrême et d'une dernière dame placée à la case divine ; pour les noires, la position des deux dames occupant la case d'Antigone.




Commençons par déterminer la case d'Antigone. Posons d'abord la condition essentielle : il faut que l'empereur soit forcément obligé de découvrir ses dames. Or, remarquez que si la case 14 n'était pas occupée, Zénon, amenant *deux*, *six* et *cinq*, pourrait, par exemple, prendre une des dames de la case 10, la porter par *six* à la case 16, et la recouvrir, par *cinq* et *deux*, au moyen de la dame de la case 9. Le nombre de ses dames couvertes ne serait pas changé, ce qui ne se peut pas. Il faut donc que la case 14 soit occupée, et comme il ne nous reste que deux dames noires à placer, nous devons les mettre à la case 14, qui prendra ainsi le nom de case d'Antigone. Jusqu'ici nulle difficulté ; Hyde et Christie ont dû raisonner de même, puisqu'ils sont arrivés au même résultat.

Toutes les dames noires étant placées passons aux blanches. Puisque la case 10, la case extrême et la case après l'extrême ont chacune deux dames et qu'il faut nécessairement que Zénon soit

forcé de les découvrir par les trois nombres *deux*, *six* et *cinq*, il faut par conséquent que la dame unique et dernière, qu'Agathias dit placée à la case divine, occupe une position telle que Zénon ne puisse la jouer, puisque si cela lui était loisible il éviterait de découvrir une de ses dames, ce qui ne peut être. Une dame placée à la case 23 répond parfaitement à toutes les conditions du problème ; la case 23 sera donc la case divine.

Déterminons maintenant la position de la case extrême et de la case après l'extrême. C'est ici surtout que ma solution diffère totalement de celles qu'ont proposées Hyde et Christie. Toute la difficulté porte sur ce que c'était que la case extrême (ὁ σοῦμμος). Hyde la place à la case 1, et celle après l'extrême (μετὰ σοῦμμον) à la case 2. C'est impossible, puisque dans ce cas Zénon irait couvrir la dame de la case 9 par *six* et *deux*, mettrait une huitième dame à la case 6 par *cinq* et aurait ainsi plus de dames couvertes qu'il n'en avait avant le coup. Christie, lui, place la case extrême à la case 24 et est alors obligé de mettre la case après l'extrême à la case 23, ce qui va contre le sens, puisque la case 23 est non pas la case après l'extrême, mais celle avant l'extrême. Il suppose en outre qu'arrivé à cette extrémité de la table le jeu devait recommencer à tourner dans la direction 23, 24, 1, 2, 3, etc. Mais en admettant un instant la position imaginée par Christie, nous voyons que Zénon pourrait, entr'autres manières de jouer, prendre une des deux dames de la case 23 et venir par *six* et *cinq* la mettre à la case 10 et ensuite jouer par *deux* l'autre dame de la case 23 à la case 1. Il pourrait encore occuper la case 1 par *deux* et venir occuper par *six* et *cinq* la case 5, au moyen de deux dames qui seraient dès lors dites couvertes.

On voit que dans les différentes solutions proposées par Hyde et par Christie, Zénon aurait à son choix plusieurs manières de jouer, au moyen desquelles il éviterait d'avoir ses huit dames

découvertes, ce qui va contre les conditions mêmes du problême. C'est que Hyde et Christie se sont complètement trompés sur ce que c'est que la case extrême. Or, à mon point de vue, voici ce que c'est que cette case : c'est la plus éloignée, la plus haute (σοῦμμος, *summus*) à laquelle une dame puisse atteindre au moyen du plus haut point possible. C'est en un mot la case de la plus longue portée, et comme les Grecs jouaient avec trois dés, c'est la case la plus éloignée, la plus haute à laquelle, toutes les dames étant entassées au début sur la case 1, une dame puisse à la rigueur atteindre par le plus fort coup de dés qui est celui du triple-six. La dame ainsi prise à la case 1 sauterait par *six* à la case 7, par *six* encore à la case 13, et une troisième fois par *six* à la case 19. La case 19 est donc la case de la plus longue portée ; c'est la case la plus haute, la case extrême (ὁ σοῦμμος χῶρος) ; et la case 20 sera dès lors la case après l'extrême (ὁ χῶρος μετὰ τὸν σοῦμμον χῶρον).

Si j'ai raisonné juste, les pièces étant placées comme je l'ai dit, Zénon amenant *deux*, *six* et *cinq* doit être forcé de découvrir ses dames. Or, il n'y a aucun autre moyen de jouer le coup *deux*, *six* et *cinq* que de transporter une des dames de la case 10 à la case 16 par *six*, une des dames de la case 19 à la case 24 par *cinq*, et une des dames de la case 20 à la case 22 par *deux*.

J'ajouterai pour prouver l'excellence de cette solution, qu'elle rentre bien dans l'esprit de l'épigramme ; car nous voyons qu'on attachait une très-grande importance à ce que les dames fussent couvertes, évidemment pour éviter qu'elles fussent battues. Or, l'épigramme nous présente la position des pièces des deux adversaires comme remarquable, en ce que Zénon était loin de prévoir le piège tendu sous ses pas ; et, en effet, les pièces étant placées ainsi que je l'ai expliqué, Zénon devait penser pouvoir jouer en toute sécurité, puisque, sur les cinquante-six combinaisons que

peuvent fournir trois dés, cinquante-cinq lui étaient plus ou moins favorables, tandis qu'une seule lui était entièrement défavorable. Or, cette unique combinaison était justement *deux, six* et *cinq*. Agathias s'est ainsi ingénié à versifier une sorte de petit problème de tric-trac; et il nous expose dans son épigramme une disposition de pièces, telle que, sur les cinquante-six combinaisons possibles des dés, une seule dût forcément mettre les pièces dans la position la plus défavorable.

Il est facile de faire voir combien la position de Zénon, de bonne qu'elle était, devient en effet désastreuse après le coup de dés *deux, cinq, six*. Supposons, ce qui nous est permis, que la partie soit en douze trous, chaque trou valant 12 points, et chaque dame battue amenant un gain de deux points, selon les règles de notre tric-trac. Supposons encore qu'avant de jeter ses dés, Zénon ait 11 trous et 10 points, et que son adversaire n'ait que 9 trous et 6 points. Zénon, envisageant sa position tout en agitant ses dés, doit être en effet plein d'espoir; car son adversaire a une dame découverte à la case 13, et il lui suffit, pour la battre, c'est-à-dire pour gagner la partie, d'amener un *trois* ou un *quatre*, ou la combinaison *six* et *un*. Or, sur les cinquante-six coups de dés possibles, quarante le font gagner. Sur les seize autres, cinq ne lui font découvrir aucune dame, dix le forcent de découvrir une, deux ou trois dames, un seul (*deux, cinq* et *six*) l'oblige à livrer cinq dames découvertes à l'ennemi. Ainsi quarante coups de dés le font gagner; quinze lui laissent l'espoir, soit de gagner le coup suivant, soit de conserver une situation relativement bonne; un seul le met dans le cas de perdre la partie d'un seul coup. Car si son adversaire, après avoir marqué pour la dame 13, battue à faux par *deux* et *cinq*, les deux points qui lui font 9 trous et 8 points, amène *un, deux* et *quatre*, il battra la dame 9 de dix points, la dame 10 de dix points, la dame 16 de quatre points,

les dames 19 et 20 chacune de deux points, en tout vingt-huit points qui, ajoutés à 9 trous, 8 points, lui complèteront ses douze trous et lui feront gagner la partie.

L'examen attentif de la position des dames de Zénon et de son adversaire peut nous suggérer encore quelques conjectures sur la marche du jeu. L'occupation de la case 13 par une dame unique est particulièrement remarquable. Dans notre tric-trac, ce coin ne peut être occupé que par deux dames qu'un seul coup de dé y porte simultanément; et l'on ne peut abandonner cette position qu'en enlevant les deux dames à la fois. Cette règle, on le voit, n'existait pas dans le jeu antique. Or, elle semble avoir été établie dans le but d'augmenter les difficultés qu'un joueur peut rencontrer à remplir son grand jan ; on en peut donc conclure que dans le jeu des douze lignes, on ne cherchait pas, comme au tric-trac, à remplir de ses dames les six cases du petit ou du grand jan ; cela pouvait et devait se rencontrer, mais le joueur n'y voyait pas la même importance que le joueur de tric-trac, puisque des avantages particuliers n'y étaient pas attachés. L'examen du jeu des dames noires semble appuyer cette manière de voir. Il est visible que les noires ont été favorisées par une suite de coups de dés qui leur ont permis de se placer régulièrement et d'occuper cinq cases successives. Le hasard aurait donc concouru à faciliter aux noires l'occupation du grand jan; mais les deux dames encore placées à la case 21 nous font soupçonner que les noires n'ont pas cherché à profiter de la facilité que les dés leur offraient de remplir le grand jan, et cela par la raison très-probable qu'on n'attachait pas à cette opération un avantage déterminé. Ainsi, le jeu paraît avoir uniquement consisté à abattre des dames selon les dés sortis, à les porter en avant, en s'efforçant de barrer le chemin à l'adversaire par l'occupation d'une série de cases successives, et à marquer des points chaque fois

qu'on pouvait battre une dame de l'adversaire. Or, avec trois dés, les combinaisons par lesquelles on pouvait battre une dame découverte, soit directement, soit par correspondance, étaient beaucoup plus nombreuses qu'avec deux dés, et le jeu avait ainsi une certaine rapidité, dont l'imprévu égalait peut-être l'intérêt que les règles relatives au petit et au grand jan y ont depuis ajouté.

Il est encore à remarquer qu'à l'examen des deux jeux, celui de Zénon paraît le plus mauvais. L'épigramme d'Agathias nous donne cependant la position de l'Empereur comme très-bonne ; nous avons vu en effet qu'elle l'était par rapport à l'espérance qu'il pouvait concevoir ; mais cette espérance ne peut avoir sa raison d'être que si on suppose, ainsi que nous l'avons fait, Zénon très-rapproché du but, c'est-à-dire très-près de gagner. Le jeu de Zénon, très-mauvais en lui-même, n'est bon que relativement au peu de points qu'il lui reste à faire, ou, autrement dit, au grand nombre de points qu'il a marqués précédemment ; ce qui nous amène à conclure que chaque joueur, lorsqu'il faisait un trou, avait le droit de s'en aller, selon le terme et les règles de notre tric-trac, c'est-à-dire de recommencer le jeu en replaçant toutes ses dames à la case qui leur sert de point de départ. Si en effet on regarde comme une des règles probables du jeu des douze lignes cette règle de notre tric-trac, la position de Zénon peut dès lors se concevoir comme très-bonne. Car il a pu avoir très-beau jeu dans tout le courant de la partie, et au moment où, par exemple, il avait 11 trous, s'en aller, c'est-à-dire recommencer à jouer à partir de la case 1, moment à partir duquel les dés ont tourné contre lui. Cependant il a été assez heureux pour arriver à battre de 10 points les dames de son adversaire, et Agathias nous le montre dans une position où il peut espérer gagner, tandis qu'au contraire la fortune tend un piège sous ses pas.

J'ai, je crois, suffisamment fait ressortir ce que le jeu des douze

lignes des anciens et le jeu de tric-trac des modernes ont de commun ou de différent. Il ne me reste plus à ajouter à ce qui précède que quelques considérations sur l'antiquité de ce jeu et sur son caractère symbolique. Quant à ce qui regarde l'invention de ce jeu, on ne s'étonnera pas de voir figurer Palamède, parmi les noms de ceux auxquels on l'a attribuée. Il a suffi d'un vers de Sophocle où il est dit que Palamède avait trouvé les dés (κύβους) pour qu'on lui ait attribué l'invention du jeu des douze lignes. Mais il me paraît inutile d'agiter outre mesure ces questions insolubles. Accordons à Sidoine Apollinaire, à Lactance, à Planude, ainsi qu'à bien d'autres, que ce soit Palamède. Cela importe peu; il n'y a pas grand intérêt à attacher à une invention ainsi perdue dans la nuit des temps, tel nom plutôt que tel autre.

Toutefois, dans les questions relatives aux origines, on voit toujours percer l'amour-propre hellénique; à toutes choses les Grecs se plaisaient à donner une origine grecque. Au tric-trac donc il fallait un inventeur grec; le nom de Palamède fut mis en avant et vola de bouche en bouche jusqu'à nous, qui répétons très-sérieusement quelques-uns de ces poétiques mensonges. Or, il pourrait bien se faire justement que les Grecs eussent reçu de l'Orient ou de l'Égypte les premières notions de ce jeu. Cette origine transperce dans un passage du *Phèdre* de Platon (Ed. Bekker, tom. I, p. 96), où Socrate s'exprime ainsi : « J'ai entendu dire qu'aux environs de Naucratis d'Égypte exista un des plus anciens dieux, celui auquel est consacré l'oiseau qu'on appelle Ibis ; que son nom est Theuth et que le premier il avait découvert le nombre, le calcul, la géométrie, l'astronomie, les dames et les dés (πεττείας τε καὶ κυβείας). » C'est à propos de ce passage qu'Eustathe (p. 1397, 12) fait remarquer que les interprètes de Platon expliquent comme quoi la Pettie, à laquelle Platon fait allusion,

n'est pas le jeu que pratiquent les Grecs sous ce nom, mais un autre, au moyen duquel les Égyptiens figurent les révolutions du soleil et de la lune, ainsi que les mouvements elliptiques des astres. On connait la tournure symbolique de l'esprit des Égyptiens ; or, dans le tablier, dans les douze lignes, dans le cornet, etc., ils voyaient une représentation symbolique du système du monde, comme dans le jeu de dames ils voyaient un symbole de la vie heureuse que les justes menaient après leur mort. C'est cette légende égyptienne qu'ont répétée tous les Grecs du Bas-Empire.

Ainsi, Suidas dit, au mot tablier (τάβλα) : « C'est le nom d'un jeu inventé par Palamède, alors que l'armée des Grecs était rassemblée. Il n'est pas sans portée philosophique, car le tablier (τάβλα) est l'image du Cosmos; les douze cases (δώδεκα κάσοι) sont les douze signes du zodiaque ; le cornet à jeter les dés (ψηφοβόλον), dans lequel figurent les sept points (τὰ ἑπτὰ κοκκία, en additionnant les points des faces opposées) sont les sept planètes; la tour (πύργος) c'est le zénith, d'où tout descend vers nous, bonheur et malheur. »

Cedrenus répète presque identiquement les mêmes choses. Isaac Porphyrogénète dit aussi (*Paralip. Hom.*) : « Palamède est le premier qui imagina de jouer au tablier (ταυλίζειν). Ce fut en concordance des mouvements des sept planètes, d'où, selon la Fortune, viennent, dit-on, aux mortels toute joie ou toute douleur, qu'il construisit le tablier (ταῦλαν), c'est-à-dire la table du ieu (τὸν πίνακα τοῦ παιγνίου) représentant le Cosmos; et, en corrélation avec les douze signes du zodiaque qu'il construisit les douze cases (δώδεκα κάσους), c'est-à-dire les retranchements (τὰ χαρακώματα). »

Toutes ces idées concordent parfaitement avec la manière de voir des Égyptiens. Elles permettent en outre d'expliquer un passage de Pline (XXXVII, II), où il est dit que Pompée, dans son

troisième triomphe, fit paraître un tablier de quatre pieds de long et de trois de large, fait de deux pierres précieuses, et dans lequel était une lune du poids de trente livres. On s'est demandé ce que c'était que cette lune, et un traducteur de Pline a été jusqu'à prétendre que le tablier était un échiquier et que cette lune était la pièce appelée la Reine. Cette lune, pesant trente livres, aurait dû avoir à peu près dix centimètres de diamètre. On se figure difficilement dans ce prétendu échiquier une pièce de cette dimension ; c'est une pure rêverie. Voici ce que c'était très-probablement que cette lune. Remarquons d'abord que c'est un détail assez insignifiant pour lui que Pline répète d'après un on dit, puisqu'il ne l'a pas vu, n'étant pas encore de ce monde à l'époque du troisième triomphe de Pompée. Or, ce qu'on lui aura dit être une lune d'or n'était tout naturellement qu'une boule d'or; un croissant d'ailleurs eut bien mieux représenté la lune à tous les yeux qu'une boule. On sait qu'à son troisième triomphe, Pompée revenait de l'Asie, qu'il avait parcourue de la mer Noire à la mer Rouge; et c'était peut-être dans un des palais de Tigrane ou de Mithridate que ce tablier avait été pris. Après ce que nous avons dit plus haut, il semble naturel de penser que cette boule d'or, sans doute portée sur un pied au milieu du tablier, était la représentation astronomique du jeu, c'est-à-dire une sphère céleste, sur laquelle devaient être marquées les planètes, ainsi que les douze signes du zodiaque.

Si ce n'est qu'une conjecture, elle n'est pas du moins sans quelque probabilité. Elle rentre d'ailleurs fort bien dans l'ordre des idées que nous avons développées précédemment; et c'est par elle que nous terminerons ce que nous avions à dire sur le jeu des douze lignes.

# CHAPITRE XVIII

## DES JEUX DE COMBINAISONS.

### § I. — LA MÉRELLE ET LES JEUX DU PESSOS.

Ce jeu est bien connu de tous les enfants. Quelques lignes tracées sur le sol ou sur une table et quelques cailloux ramassés à terre suffisent pour organiser une partie de mérelle. Il est très-répandu dans tout l'Orient ; c'est celui que Hyde, dans ses *Jeux orientaux*, a nommé le Triodium, c'est-à-dire le jeu des trois routes. La seule différence qui puisse exister dans la manière de le jouer chez tel ou tel peuple consiste dans le plus ou moins grand nombre de lignes et de jetons.

Si nous devions nous en tenir aux seules informations que nous ont transmises les écrivains grecs et latins, nous n'aurions que peu de mots à dire sur ce jeu. Il suffirait de tracer une figure, d'y joindre deux passages très-courts d'Ovide, et cette seule autorité citée pourrait faire penser qu'il n'était pas d'un usage très-fréquent chez les anciens. On se tromperait cependant en raisonnant ainsi. Par sa simplicité, par la facilité avec laquelle chacun pouvait le modifier, ce jeu était en quelque sorte multiple et variable; il manquait un peu de précision et surtout de quelques-unes de ces règles immuables par lesquelles les Grecs n'auraient pas manqué

de le désigner, en s'en servant souvent comme d'un terme invariable de comparaison. Car aussitôt que parmi tous ces jeux un peu vagues, aux lignes flottantes et indécises, il en est un qui s'est détaché du fond commun, qui s'est fixé dans le nombre de ses lignes et de ses pièces et s'est en quelque sorte immobilisé par des règles précises, aussitôt, dis-je, le nom s'est trouvé déterminé; et dès lors, offrant quelques côtés saisissables et constants auxquels on put rapporter telle ou telle vue particulière de l'esprit, il est revenu souvent sous la plume des écrivains. Ce jeu c'est la Pettie, dont nous nous occuperons dans le paragraphe suivant.

C'est à lui, comme on le voit, que le nom général de jeu de dames (πεττεία) s'est attaché particulièrement. Quand j'emploie cette expression, je ne veux établir aucune comparaison entre ces anciens jeux des Grecs et notre moderne jeu de dames. Toutefois, l'expression dont nous nous servons aujourd'hui se présente sous deux aspects : l'un très-particulier, puisque ce seul mot rappelle à notre esprit un jeu dont la forme et les règles sont précises ; l'autre très-général, puisque cette expression pourrait s'appliquer à toute espèce de jeu pour lequel on se servirait de dames. Or, il en était de même chez les anciens ; leur mot de pettie (πεττεία), s'il désignait le jeu célèbre et bien connu, sur lequel nous aurons à nous étendre plus loin, désignait aussi tout l'ensemble des jeux pour lesquels on se servait du pessos (πεσσός). Il nous est même difficile à traduire exactement, car le pessos antique était-il plat ou cubique ? c'était à la vérité un corps solide, dont la forme pouvait varier, tantôt plat, tantôt cubique, de telle sorte que la manière dont nous traduisons ce mot n'est jamais que relative à l'objet que nous avons présentement en vue. Car l'expression de jouer aux pessos (πεσσοῖσι παίζειν, πεττεύειν) aurait pu s'employer pour jouer aux dés, aussi bien que pour jouer aux dames, de même que, nous l'avons déjà fait remarquer, de très-bons écrivains, Hérodote, par

exemple, ont pu employer l'expression de jouer aux cubes (κυβεύειν) pour jouer aux dames.

Ainsi, dans l'antiquité, les jeux auxquels on jouait avec des dames (gardons ce terme à défaut d'un meilleur) étaient nombreux et variables, sous le même nom employé à les désigner. La plus ancienne mention qui en soit faite est dans Homère (*Odys.* I, 107). Minerve, sous les traits de Mentes, s'arrête devant le palais d'Ulysse à Ithaque et voit les prétendants, qui « assis sur des peaux de bœufs, qu'eux-mêmes avaient tués, s'amusaient devant les portes à jouer aux dames (πεσσοῖσι θυμὸν ἔτερπον). » Quels étaient donc ces jeux auxquels se livraient les prétendants ? Si ce n'étaient pas les dés, ce que d'ailleurs on ne peut affirmer, c'étaient quelques-uns de ces jeux, compris sous le nom général de pettie (πεττεία), dont faisait partie la mérelle sous ses formes diverses et multiples, la pettie proprement dite aux cinq lignes et aux cinq dames, et d'autres encore se rapprochant plus ou moins de ceux que nous pratiquons aujourd'hui.

Avant de décrire ces différents jeux, il convient de montrer dans quel rapport étroit ils étaient avec la vie journalière des anciens.

Il était dans les usages et dans les goûts des Grecs de donner de longs moments à la vie oisive, eu plein air, à l'ombre, sous des portiques élégants, près d'eaux rafraichissantes. Là, le temps se passait agréablement en jeux et en conversations. Aimant la mise en scène, ingénieux à choisir l'emplacement de leurs théâtres, de leurs temples, de leurs leschés, les Grecs se plaisaient à entourer leurs entretiens de chaque jour d'un panorama, qui en formât comme le décor naturel. « Au-dessous du sommet de l'Acro-Corinthe, dit Strabon (VIII, VI) est la fontaine Pirène, manquant d'écoulement et toujours pleine d'une eau claire et bonne à boire. » Or, de tous les lieux élevés de la Grèce, quel panorama l'on contemple, quel tableau magique embelli par la gloire et les arts !

D'ailleurs que la fontaine Pirène ait été là où la place Strabon, ou plus bas comme le veut Pausanias, peu importe ; même au pied de l'Acro-Corinthe, elle devait jaillir sur les premières pentes, dans un endroit déjà assez élevé pour que le regard pût embrasser la riche décoration de la ville. « Cette fontaine, dit Pausanias (*Corinth.* III) est ornée de marbres blancs et on y a pratiqué des loges en forme de grottes, d'où l'eau agréable à boire s'écoule dans des bassins découverts. » Là, pendant que les enfants et les jeunes gens étaient, les uns dans les écoles, les autres dans les gymnases, les vieillards se réunissaient, causant et effleurant toutes choses, la politique, les arts, la philosophie, et tout en devisant ainsi, ils s'amusaient, comme les prétendants de Pénélope, à ces jeux de combinaisons dont nous avons parlé. C'est à Euripide que nous devons ce détail, dans le début de sa *Médée*. Le pédagogue des enfants de Jason et de Médée les ramène du gymnase. Or, pendant que ceux-ci se livraient à leurs exercices, lui, inquiet de tout ce qui se passait, s'était approché de cette réunion de vieillards, occupés des événements récents survenus dans le palais de Créon, et il avait recueilli quelques débris de conversations. « M'étant approché, dit-il à la nourrice de Médée, du jeu de dames (πεσσοὺς προσελθών), là où viennent s'asseoir les vieillards, près de la fontaine sacrée de Pirène, j'ai entendu dire, sans vouloir écouter, que Créon devait chasser de Corinthe ces enfants et leur mère. »

Ainsi, nous le voyons, c'est la même scène que dans Homère. Les jeux étaient semblables, et ce serait un tort grave que de vouloir spécifier celui dont il s'agissait particulièrement. Homère et Euripide ne le savaient pas eux-mêmes. Ce qu'ils veulent désigner, c'est l'ensemble des jeux pour lesquels on se sert du pessos.

La vie antique, conservant longtemps les mêmes usages et les mêmes mœurs, resta pendant des siècles simple, mais pleine d'un charme infini et d'une naïveté qui n'excluait ni la grandeur

ni la finesse des idées. Dans Euripide, nous retrouvons la scène d'Homère, et Platon vivait à la façon des vieillards de Corinthe. Ce qui en est un témoignage curieux, ce sont justement ces jeux auxquels lui et ses auditeurs se livraient, tout en discourant des plus graves matières, et auxquels, comme à des objets toujours présents, il emprunte fréquemment des comparaisons vives et enjouées, qui laissent à la pensée le loisir de se reposer avec le regard sur ces jeux paisibles. Ouvrez les œuvres des écrivains modernes, vous ne retrouverez plus ces comparaisons; elles ne leur viendraient pas à l'esprit, car ces jeux ne font plus partie de la vie de chaque jour. C'est ainsi que la langue et le style des écrivains se modifient selon les usages de leur temps et que la manière de vivre d'un peuple est en rapport direct avec la forme de ses œuvres d'art.

Les Grecs avaient un goût très-vif pour tous ces petits jeux et s'y adonnaient à tout âge, ainsi qu'à tous les degrés de l'échelle sociale. C'était, avec les noix, la passion des enfants; aussi Lucien (*Sectes à l'encan*, 14) fait-il dire à Héraclite, à qui l'on demande : Qu'est-ce que le siècle? « C'est un enfant qui joue aux dames (πεσσεύων), qui saute à l'aventure. » Que faisaient les criminels, les voleurs dans leurs prisons? Ils jouaient aux dames. C'est pourquoi Plutarque (*De sera num. vind.*, IX) compare les méchants, qui dans cette vie attendent la vengeance divine « aux criminels qui, dans leur prison, jouent aux dés ou aux dames, ayant toujours pendue au-dessus de leur tête la corde dont ils doivent être étranglés. » A quoi les soldats employaient-ils leur loisir dans les camps ? à jouer aux dés ou aux dames. Ainsi, lorsque Corinthe fut prise par les soldats de Mummius, Polybe, selon le témoignage de Strabon (VIII, vi, 23), vit, fait à jamais regrettable, les soldats jouer sur les tableaux renversés à terre.

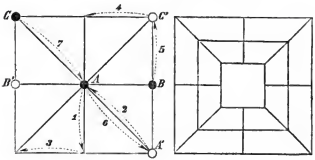
On voit combien ces jeux étaient répandus. Les philosophes

eux-mêmes ne les dédaignaient pas. Plutarque (*De vitioso pudore*, V) interdit aux philosophes les jeux de hasard, mais dans son traité *Sur l'exil* (XI), il parle du bonheur et du repos dont ils peuvent jouir encore dans l'exil, là où les calomniateurs et les fâcheux ne viennent pas les déranger dans leur partie de dames. Ces jeux occupaient agréablement les Grecs dans leurs heures de loisir, pendant la chaleur du jour, après les repas et toujours avant le bain. Aussi Lucien (*Saturn.* 17) dresse-t-il ainsi le code de la journée de l'homme de loisir : « Bain quand l'ombre du cadran sera de six pieds ; avant le bain, jeux de noix et de dames (πεττοί); etc. »

Parmi tous ces jeux, dont il faut enfin que nous donnions quelque idée, la mérelle est très-certainement le moins compliqué. Elle est cependant susceptible d'une grande variété. C'est sous sa forme la plus simple qu'Ovide en a parlé deux fois, en termes identiques, dans les *Tristes* (II, 481), et dans l'*Art d'aimer* (III, 365) : « Ce jeu se joue, dit-il, au moyen de trois pièces pour chaque joueur, sur une petite table dressée à cet effet ; pour gagner, il faut amener ses trois pièces sur une même ligne (*continuasse suos*). »

Des deux figures que nous avons fait graver, celle de gauche est la plus simple. Il suffit de mener dans un carré les deux diagonales et les deux médianes perpendiculaires. On détermine ainsi neuf stations. Chaque joueur a dans la main trois pierres et l'on tire au sort à qui posera le premier. Pour plus de simplicité, nous pouvons supposer une partie. Celui qui a les noires, devant poser le premier, placera naturellement sa pierre en A, le second joueur la placera soit en A', et alternativement chaque joueur posera une pierre, soit en B, B', C, C'. Lorsque toutes les pierres sont placées, on joue en poussant une pierre de la station qu'elle occupe à une station voisine inoccupée. La partie, par

exemple, pourra continuer par les coups alternés des noires et des blanches, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7. Au septième coup, les noires gagneront, se trouvant sur une seule et même ligne.




C'est sous cette forme très-simple qu'Ovide a décrit ce jeu; mais si nous nous reportons à l'ouvrage de Hyde, nous verrons que la figure et le nombre des lignes et des dames se modifient presqu'à l'infini chez les Orientaux. Par exemple, on mène, comme dans notre figure de droite, les diagonales et les médianes communes à trois carrés concentriques, ce qui détermine vingt-quatre stations. Chaque joueur prend neuf dames au lieu de trois, et les place alternativement comme dans le jeu précédent. Une fois les dix-huit dames posées, on continue à jouer en les poussant d'une station à une autre. Le but est le même : il faut amener trois pièces sur une même ligne droite. Mais ici le jeu se modifie un peu. Quand un joueur a réussi à mettre en ligne trois de ses dames, il prend une dame à son choix dans le jeu de son adversaire et la partie continue. Quand il n'a plus que quatre dames, il peut alors sur une même ligne droite franchir à sa volonté les stations intermédiaires inoccupées. Celui à qui il ne reste plus que deux dames a naturellement perdu la partie. On

voit déjà combien cette manière de jouer est plus compliquée que la précédente. Elle pourra donner une idée assez juste de la variété dont étaient susceptibles les jeux que les Grecs désignaient sous le nom général de pettie.

## § II. LA PETTIE (πεττεία).

Après avoir parlé de l'aspect multiple que pouvaient prendre les jeux du pessos, nous devons nous arrêter au jeu célèbre auquel les Grecs ont donné particulièrement le nom de pettie (πεττεία).

La plus grande faute qu'aient commise les érudits qui s'en sont occupés, a été de confondre ce qui lui est relatif avec ce qui a rapport aux autres jeux de combinaisons des Grecs et aux latroncules des Romains. Il est évident pour nous que les Grecs et les Romains, qui généralement étaient joueurs, ont dû connaître et pratiquer plusieurs jeux différents, pouvant avoir entre eux de grandes analogies et certains principes communs, sans que pour cela ç'eut été un seul et même jeu sous des noms divers.

Dans tout ce qui a rapport aux jeux de hasard et de combinaisons, Meursius, dans son livre sur les jeux des Grecs, est resté beaucoup trop au-dessous de son savoir et de son mérite. Saumaise, dans son édition des écrivains de l'*Histoire Auguste*, a éclairci bien des points, mais en a laissé d'autres dans une complète obscurité. Hyde, qui a savamment parlé de plusieurs jeux grecs et romains dans ses *Jeux orientaux*, n'a dit que peu de mots sur la pettie, et encore faut-il les recueillir çà et là dans son livre. Toutefois il s'est prononcé très-nettement sur un point essentiel, à propos d'un vers de Théocrite qui contient une allusion à la pettie et qu'un des scholiastes a voulu rapporter au jeu des échecs (ζατρίκιον), ce qui a induit Meursius en erreur. Hyde s'est élevé contre cette assimilation qu'on a toujours voulu établir

entre les échecs, jeu oriental qui ne pénétra qu'assez tard en Europe, et les jeux de combinaisons des Grecs et des Romains. Et tous ceux, en effet, qui voudront voir ces jeux sous leur vrai point de vue, devront se ranger à l'opinion de Hyde.

Que tous ces jeux aient entre eux quelques rapports, cela est évident, il serait étonnant même qu'il n'en existât aucun. Car, enfin, mettre des pièces en mouvement, voilà d'abord ce que tous ces jeux ont de commun. Ensuite, il est probable que tous les peuples de même origine ont emporté de leur berceau quelques jeux très-simples et très-naïfs, que chacun d'eux a développés selon la finesse particulière de son esprit. Cela est vrai, mais quels témoignages avons-nous de ces multiples et diverses transformations, pour remonter ainsi jusqu'à l'origine de tous ces jeux? A peine pouvons-nous deviner ce qu'ils étaient aux temps historiques, et si nous ne savons qu'imparfaitement en quoi consistait le jeu dont parlent les écrivains du siècle d'Auguste, sous le nom de latroncules, comment pouvons-nous avoir la prétention de remonter jusqu'au-delà des temps fabuleux?

Laissons donc nos jeux de dames, d'échecs, de tric-trac pour ce qu'ils sont, et étudions les jeux des anciens en eux-mêmes sans parti pris d'assimilation ni de comparaison. Que si nous employons ces mots, que ce ne soit que pour la commodité du discours et pour suppléer par des termes connus de tous à des termes inconnus ou difficiles à traduire. Christie, le dernier qui a publié une étude sur ces jeux, est tombé dans cette erreur en voulant ramener les jeux de la Ville, des latroncules et les divers jeux de combinaisons de l'Orient à un seul et même type commun, qui est la pettie. Or, nous nous refusons à le suivre dans cette route, croyant que l'esprit humain est susceptible de plus de variété et d'initiative dans ses inventions.

Mais, si nous ne pouvons suivre Christie dans les développe-

ments, sinon faux, au moins très-problématiques, de sa pensée, nous ne pouvons lui refuser le mérite d'avoir, par ses méditations sur le jeu particulier de la pettie, su débrouiller le chaos au milieu duquel ce jeu se trouvait comme perdu. Le premier, il a pu recomposer la figure du jeu, en expliquer la marche ainsi que les règles principales. Si, d'ailleurs, on pouvait élever quelques doutes sur la probabilité de cette restauration, si on pouvait douter que ce fût là l'antique jeu de la pettie, il faudrait reconnaître au moins que la description de Christie suffit à nous donner une idée claire du jeu ancien et à nous en faire comprendre la nature et la marche. J'emprunterai donc à ce savant anglais sa manière de voir, en complétant quelques-unes de ses preuves.

Il a d'abord très-bien vu que la pettie et la mérelle étaient des jeux de même nature. Nous avons dit plus haut que les Grecs désignaient tous ces jeux sous le nom général de jeux de dames. Mais à quelle époque le jeu de la pettie se serait-il dégagé du jeu du triodium ? Nous ne nous engagerons pas ici pour longtemps dans la question des origines. Si on avait demandé aux Grecs quel était l'inventeur de la pettie, ils auraient répondu sans hésiter que c'était Palamède, c'est-à-dire, pour qui sait les comprendre, que c'était une invention grecque. Sophocle, en effet, dans un fragment d'une tragédie perdue, intitulée *Palamède*, conservé par Eustathe, attribue l'invention des dames à ce héros. « Il trouva, dit-il, les dames et les dés (πεσσοὺς κύβους τε). Et dans un autre fragment, conservé par Pollux (ix, 97), et qu'Hésychius rapporte à la tragédie perdue de *Nauplios*, il a cette expression caractéristique « les dames aux cinq lignes (πεσσὰ πεντέγραμμα), » ce qui prouve que la pettie était, non-seulement connue du temps de Sophocle, mais bien plus anciennement, puisque le poëte la place à une époque que lui-même ne pouvait pas supputer historiquement. Un autre passage d'Euripide, dans *Iphigénie en Aulide*

(v. 196) en établit aussi la haute antiquité. Le chœur, composé de femmes de Chalcis, s'exprime ainsi : « J'ai vu les deux Ajax, l'un fils d'Oïlée, l'autre de Télamon, gloire de Salamine, et Protésilas, assis ensemble, prenant plaisir aux figures savamment combinées des dames (πεσσῶν ἡδομένους μορφαῖσι πολυπλόκοις), ainsi que Palamède, fils de Poseidon, et Diomède s'amusant à lancer le disque. »

Et si même on veut tenir compte de la tradition, on peut dire que tous ces jeux, compris sous le nom général de pettie, étaient contemporains de l'époque des premiers calculs astronomiques des Égyptiens ; c'est du moins la réflexion que suggère un passage de Plutarque (*de Is. et Os.* XII), où il raconte comment Mercure avait gagné à la lune les cinq jours complémentaires de l'année. Ces jeux d'ailleurs, répandus depuis un temps si reculé en Égypte, apparaissent souvent sur les tombeaux avec une signification symbolique. Ils exprimaient les béatitudes et le bien-être que le juste éprouvait dans l'autre monde. C'est ainsi qu'Hérodote (II, 122), certainement d'après la tradition antique, nous représente aux enfers le roi Rhampsinite jouant aux dames avec Cérès.

Nous avons un autre monument très-curieux qui atteste l'antiquité des divers jeux connus sous le nom général de pettie. C'est un vase peint où Achille et Ajax sont représentés jouant à la pettie. Un sujet fréquemment répété sur les vases est celui auquel on donne communément le titre de joueurs de dés. Dans un chapitre précédent, nous avons déjà fait quelques réserves relativement à ces peintures, dont la plupart, à mon avis, représenteraient non des joueurs de dés, mais des joueurs de pettie. Sur le vase dont nous parlons ici, qui a été publié dans les *Monuments inédits de l'Institut archéologique de Rome* (I, pl. XXVI) et que nous reproduisons, il n'y a aucun doute à avoir :

c'est réellement, non pas peut-être la pettie aux cinq lignes, mais un des nombreux jeux de pessos, que l'artiste a voulu représenter. Ce qu'on a pris pour des dés, sont des pessos, alternativement blancs et noirs.



Par Sophocle, nous savons déjà que la table de jeu était composée de cinq lignes, sur lesquelles on jouait au moyen de dames. Et Euripide nous a décrit leurs évolutions successives par un de ces traits familiers aux Grecs, où la poésie s'allie à une scrupuleuse exactitude. En effet si nous considérons, non pas la pettie que nous n'avons pas encore expliquée, mais une simple figure de mérelle, nous verrons qu'à chaque coup la disposition des dames change et que le jeu offre, pour ainsi dire, une physionomie différente produite par les allées et les venues des dames qui sont comme des plis et des replis.

Tous les témoignages que nous ont transmis les lexicographes et les scholiastes sur la pettie concordent avec la description qu'en a donnée Pollux (IX, 97). Après avoir relevé les expressions de pessos (πεσσός), de pettie (πεττεία), de jouer à la pettie (πεττεύειν,

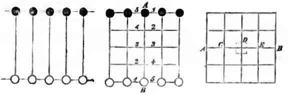
πεσσονόμειν), de joueur de pettie (πεττευτής), il dit : « Lorsque les pièces sont des dames (πεττοί), chacun des joueurs en a cinq qui sont placées sur cinq lignes, selon l'expression de Sophocle : les dames aux cinq lignes (πεσσὰ πεντέγραμμα). Et des cinq lignes en partant de chaque coté (ἑκατέρωθεν) la ligne médiane s'appelle la ligne sacrée (ἱερὰ γραμμή). C'est de l'action de pousser sa dame du sacré qu'est venu le proverbe : je la pousse du sacré (κινῶ τὸν ἀφ' Ἱερᾶς). »

Cette courte description de Pollux contient plus de renseignements qu'on ne l'a cru ; Christie lui-même n'en a pas tiré tout le parti possible. Sans m'arrêter d'ailleurs à discuter toutes les figures mises en avant pour cadrer avec les quelques lignes de Pollux, parmi lesquelles on a été jusqu'à imaginer cinq lignes de chaque côté, plus la ligne médiane, ce qui fait onze, je dirai simplement ce qu'à mon point de vue je crois être la vérité.

La description de Pollux peut se diviser en trois parties distinctes, qu'on doit examiner l'une après l'autre. Dans la première, il s'exprime ainsi : « Lorsque les pièces sont des dames, chacun des joueurs en a cinq qui sont placées sur cinq lignes. » Je trace donc cinq lignes et, comme chaque joueur a cinq dames, je place sur chaque ligne vis-à-vis l'une de l'autre une dame blanche et une dame noire, disposition dont on peut se rendre compte au moyen de la première des figures explicatives gravées ci-dessous.

Je passe à la seconde partie de la description : « Et des cinq lignes qui partent de chaque coté (ἑκατέρωθεν), la ligne médiane s'appelle la ligne sacrée. » Ces cinq lignes sont-elles les mêmes auxquelles la première phrase fait allusion ? En aucune façon. On n'a pas réfléchi que s'il en avait été ainsi, Pollux se serait exprimé comme a eu le tort de le faire Eustathe, qui commettait une négligence à laquelle, connaissant la pettie, il n'attachait pas grande importance, il aurait dit, employant l'expression du commentateur d'Homère (p. 1396, 61) : « On jouait avec cinq

dames placées sur cinq lignes dont la médiane s'appelait la ligne sacrée (ὧν ἡ μέση ἱερὰ ἐκαλεῖτο) ». Mais il n'en est pas ainsi. Celles dont parle Pollux dans sa seconde phrase forment un faisceau de cinq lignes, qui se comptent, se numérotent à partir de chaque joueur. Ainsi comme on le voit dans la seconde des figures ci-jointes, un joueur étant placé en A, l'autre en B, les cinq lignes à partir de l'un et de l'autre coté (ἑκατέρωθεν), ce sont les lignes, bien différentes des premières, numérotées, dans les deux sens, 1, 2, 3, 4, 5, à partir de A et de B. La ligne sacrée sera donc la troisième.




Avant de compléter le dessin de la table, en disant ce que c'était que la ligne sacrée et quel était son rôle, il est peut-être opportun de voir si nous ne pourrions pas nous faire une idée claire de la nature de la pettie et du but que se proposaient les joueurs. Christie a cité à cet effet un passage très-curieux de Polybe (*Hist.* I, 84), où parlant d'Amilcar et de sa tactique il dit qu'Amilcar « détruisait beaucoup d'ennemis sans combats, dans des escarmouches, les coupant (ἀποτεμνόμενος) et les enfermant (συγκλείων), comme un habile joueur de pettie (πεττευτής). » La phrase de Polybe en effet nous marque quelle doit être la tactique d'un joueur de pettie, car si nous renversons la pensée de l'historien, appliquant au joueur ce qui convient au soldat, nous pourrons dire qu'un joueur de pettie doit s'emparer pièce à pièce de toutes les dames de son adversaire, en les coupant et en les enfermant, comme ferait un bon général vis-à-vis de l'ennemi. Comme le dit très-bien

Christie, c'est un jeu de circumvention. Les expressions de Polybe sont en effet très claires : il faut séparer une pièce de toutes les autres et en quelque sorte l'enfermer à clef. Pour cela il faut évidemment que le joueur soit libre de diriger ses pièces dans le sens où il le juge convenable, afin d'entourer et d'envelopper celles de son adversaire.

Christie aurait dû citer un autre passage très-remarquable qui se trouve au sixième livre de la *République* de Platon (Ed. Bekker, tom. VI, p. 280). Adimantos, l'interlocuteur de Socrate, lui reproche de presser ses contradicteurs par des questions multipliées, et il le compare à un joueur de pettie : « De même, dit-il, que, par les habiles joueurs de pettie (ὑπὸ τῶν πεττεύειν δεινῶν), ceux qui ne savent pas mener à bien une partie sont enfermés (ἀποκλείονται) et réduits à ne savoir que faire (οὐκ ἔχουσιν ὅ τι φέρωσιν), de même les interlocuteurs de Socrate arrivent à être enfermés et à ne savoir que dire dans cette autre espèce de pettie qu'on joue non avec des pièces (ἐν ψήφοις) mais avec des paroles. » Nous retrouvons là l'expression de Polybe, ou plutôt Polybe s'est servi de la même expression que Platon, ce qui nous semble un signe manifeste de son exactitude. L'image, dans le passage de la *République*, est prise de l'action de séparer quelqu'un de ses semblables en l'enfermant à clef. La position d'une pièce enfermée doit donc être celle d'une personne derrière laquelle on a fermé à clef toutes les issues ; par conséquent il faut, pour qu'une pièce soit en prise, que toutes les stations voisines, par où elle pourrait s'échapper, soient occupées par des pièces de l'adversaire.

C'est peut-être ici le lieu de parler d'une nouvelle manière de comprendre la pettie qui a été imaginée dans ces derniers temps et qui est fondée sur un passage de la *Politique* d'Aristote (*Revue archéologique*, 1865). Aristote, dans sa *Politique* (I, II ; Ed. Genève, 1606, tom. II, p. 380), parle de l'homme sans patrie que sa

nature, et non des circonstances fortuites, force à vivre loin de ses semblables ; et il le compare à un oiseau de proie farouche et solitaire (ἅτε περ ἄζυξ ὢν ὥσπερ ἐν πετεινοῖς). Or un manuscrit donne une leçon différente qui a fait comprendre ce passage de cette nouvelle façon : Aristote comparerait cet homme à la pièce solitaire du jeu de dames (ἅτε περ ἄζυξ ὢν ὥσπερ ἐν πεττοῖς), qui fuit et évite toute approche. On en a conclu que la pettie ressemblait à un petit jeu moderne qu'on nomme vulgairement le renard et les canards, où une seule pièce cherche à échapper aux pièces de l'adversaire. J'avoue ne pouvoir souscrire à cette opinion. Si on veut adopter cette leçon, qui d'ailleurs n'est donnée que par un seul manuscrit, on ne pourra en tirer d'autre conclusion que celle-ci : c'est que parmi les nombreux jeux de dames que connaissaient les anciens il y en avait peut-être un semblable à celui que j'ai appelé plus haut le renard et les canards. Nous avons vu que pour les Grecs l'expression de jeu de dames était complexe et s'étendait à la pettie proprement dite aussi bien qu'aux divers jeux de mérelle. Ce serait simplement un jeu nouveau qu'on supposerait avoir été connu des Grecs, mais cela ne pourrait en rien modifier notre manière de voir sur la pettie, dont le caractère essentiel, d'après tous ceux qui en ont parlé, est une lutte de cinq pièces contre cinq autres pièces sur une table composée de cinq lignes.

Revenons à la description du jeu. Nous devons parler de la ligne sacrée. Pollux, ainsi que nous l'avons vu, nous a dit que « des cinq lignes qui se comptent à partir de chaque joueur la ligne médiane s'appelle la ligne sacrée (ἱερὰ γραμμή) et que l'action de pousser sa pièce de là (ἐκεῖθεν) a donné naissance au proverbe : il pousse sa pièce du sacré (κινεῖ τὸν ἀφ' ἱερᾶς). » La ligne sacrée sera donc, sur la troisième des figures gravées ci-dessus, la ligne AB. Remarquons d'abord qu'elle coupe le damier en deux et marque par conséquent le territoire appartenant à chaque joueur. Il fallait donc

pour attaquer, franchir cette limite, c'est-à-dire pousser une pièce dans le territoire de l'adversaire (εἰσάγειν); et naturellement cela ne pouvait avoir lieu que si l'adversaire le permettait, s'il laissait le passage libre. C'est ce qui semble résulter d'un passage d'Aristophane (*Assemblée*, 987); on connait la scène, on sait ce qu'une vieille femme exige d'un jeune homme. Celui-ci lui répond: « Pour le moment nous n'introduisons pas en justice celles qui ont passé soixante ans; nous les remettons à plus tard, car nous jugeons celles qui sont dans leur vingt ans. — O mon doux ami, reprend la vieille, cela était ainsi jadis. Mais aujourd'hui il a été décrété que nous serions introduites les premières (εἰσάγειν ἡμᾶς δοκεῖ). — Si on le permet, riposte le jeune homme, selon la règle du jeu de dames (κατὰ τὸν ἐν πεττοῖς νόμον). » Le poëte qui s'était d'abord servi de l'image prise du barreau de mettre quelqu'un en cause, de l'introduire en justice, passe par une analogie de mots à une autre image prise de la pettie et d'après laquelle il nous représente la vieille femme comme voulant pousser une pièce dans le jeu du jeune homme, c'est-à-dire l'attaquer et par suite le vaincre.

Ainsi cette ligne par elle-même n'était pas un obstacle, un lieu sur lequel il était défendu de mettre le pied sous peine d'une sorte de sacrilège. D'où il est naturel de penser qu'on ne l'appelait la ligne sacrée que parce qu'elle aboutissait à un lieu véritablement sacré, sur lequel aucune pièce des joueurs ne devait être placée. C'est pourquoi Christie donne le nom de ligne sacrée à une ligne quadrangulaire entourant la station du milieu D et constituant ainsi autour d'elle une enceinte que l'on ne peut franchir.

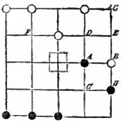
Cette station D peut être considérée comme un sanctuaire où préside la divinité près de laquelle on ne peut approcher. Ainsi cet espace, comme le dit très-bien Christie, devait être laissé vide, ou bien, s'il s'y trouvait une pièce, celle-ci n'était qu'emblémati-

que. A ce sujet il cite la pièce appelée Pénélope, dans le jeu des prétendants, dont nous parlerons plus loin d'après Athénée. Mais cet exemple ne me parait pas très-bien choisi. Elle était bien l'emblême de Pénélope, mais, dans ce jeu bien différent de celui qui nous occupe ici, elle était un but plutôt qu'une image immobile et inviolable. Toutefois l'assertion de Christie est exacte et le scholiaste de Platon aurait pu lui en fournir une preuve plus décisive. A propos d'un passage de Platon (*Lois*, V, Éd. Bekker, tom. VII, p. 394, et *Schol.* p. 451), il dit, en s'appuyant de l'autorité de Cléarque dans sa *Vie d'Arcésilas*, que « dans la pettie une pièce (ψῆφος) est considérée comme sacrée (ἱερά) et immobile (ἀκίνητος), étant en quelque sorte la pièce des dieux (θεῶν νομιζομένη). » Cette dernière expression est évidemment celle même de Cléarque, ce qui nous permet de supposer que, dans le troisième siècle avant J.-C., il était en effet d'usage de placer dans la station du milieu une pièce qui ne comptait dans le jeu d'aucun joueur et qu'on appelait la pièce des dieux, immobile et inviolable, douée comme nous le verrons, d'un pouvoir plutôt répulsif qu'attractif. Cet usage sans doute se perdit bientôt par la raison que la présence réelle de cette pièce n'était d'aucune utilité et qu'il suffisait de sa présence supposée. Dès lors la case centrale resta vide ; ce fut la case sacrée, à laquelle de chaque côté aboutissait la ligne sacrée.

Christie suppose très-ingénieusement que la règle par laquelle, dans le jeu de la Ville et des latroncules romains, une pièce était en prise lorqu'elle se trouvait entre deux pièces ennemies, existait aussi dans la pettie. C'est une sorte de mise en échec ; et de cette première supposition il arrive à celle-ci, que la case sacrée est toujours douée du pouvoir de mettre une pièce en échec, lorsque celle-ci se trouve prise entre la pièce des dieux supposée présente et une pièce ennemie. C'est ainsi qu'il explique cette phrase d'Eustathe (p. 1397, 30) : « Cette ligne s'appelle sacrée parce que le vaincu

26

est forcé contre cette ligne infranchissable (ἐπεὶ ὁ νικώμενος ἐπ'ἐσχάτην αὐτὴν ἵσταται). » Dans la figure ci-jointe, la pièce A, se trouvant entre la case sacrée et la pièce adverse B, est en prise, forcée qu'elle est contre la ligne sacrée qu'elle ne peut franchir. Dans cette position




la pièce A doit forcément changer de place pour se soustraire à l'échec. Elle peut le faire en deux façons : Premièrement elle pourra reculer en C et se trouvera ainsi hors de l'atteinte de l'ennemi ; deuxièmement, elle pourra avancer jusqu'à la case D. Or, c'est justement ce mouvement en avant qui constitue l'action de pousser sa pièce du sacré (κινεῖν τὸν πεσσὸν ἀφ'ἱερᾶς). Cette manière de jouer est presque toujours un danger, car la dame A étant en D ne peut revenir sur ses pas puisque la case qu'elle vient de quitter lui est interdite ; elle se trouve isolée au milieu du camp ennemi. C'est pourquoi cette expression de pousser sa pièce du sacré est devenue proverbiale et s'applique, ainsi que le disent Suidas et Diogenianus (*Cent.* V, *prov.* XLI), à ceux qui mettent en œuvre leur dernière ressource. Toutefois on n'était pas toujours perdu pour avoir poussé sa pièce du sacré ; on pouvait encore espérer la sauver. Ainsi le coup sera mauvais ou bon selon ce que joueront les blancs. Si ceux-ci occupent la case G, la pièce D ne pourra bouger, ne pouvant aller en E, puisque elle se trouverait en prise entre les pièces ennemies B et G ; la position sera donc mauvaise. Mais si les

blancs ont joué en F, la pièce noire D se portera en E et tout au contraire c'est la blanche B qui se trouvera en échec entre les pièces E et H ; la pièce B sera forcée de se porter en A, la noire H se placera en B, faisant aussi échec à la blanche en A, qui à son tour sera forcée de reculer ou de se mouvoir du sacré.

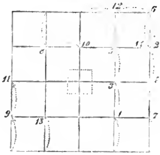
Cette alternative de fuites et de retours offensifs explique très-bien la pensée de Théocrite (*Id.* vi, 18), quand il peint l'humeur changeante de Galathée : « Fuyant celui qui la recherche, poursuivant celui qui ne la recherche pas, elle pousse sa pièce du sacré (τὸν ἀπὸ γραμμᾶς κινεῖ λίθον). » Et en effet, mise en échec, elle pousse sa pièce du sacré et se dérobe à l'attaque, quitte à poursuivre elle-même ensuite, pour le mettre en échec, celui qui la fuit. Ainsi l'image est très-heureusement empruntée de la pettie. Je ne m'arrête pas ici à l'erreur du scholiaste qui a voulu voir dans le vers de Théocrite une allusion au jeu d'échec, au Zatricion (Ζατρίκιον). Hyde a suffisamment relevé cette erreur qui avait trompé Meursius.

Un joueur pouvait toujours, même sans y être forcé par un échec, pousser sa pièce du sacré; mais, dans le plus grand nombre de cas, on courait ainsi à la rencontre d'un danger, c'est pourquoi comme le dit Platon (*Lois*, V), cette manière de jouer était inusitée : « La manière, dit-il, dont nous allons exposer l'établissement des lois étant inusitée, comme de jouer du sacré dans la pettie, surprendra d'abord mes auditeurs. »

Comme nous l'avons dit plus haut le but du jeu est d'enfermer une pièce de l'adversaire de manière à ce qu'elle ne puisse plus bouger ; il nous reste à montrer comment cela pouvait se faire, en donnant d'après Christie, un spécimen de partie, que l'on pourra suivre facilement sur cette figure. Supposons que, les noires commençant, les deux joueurs aient alternativement joué les coups 1, 2, 3, 4. A ce moment la pièce 3 est en échec entre le sacré et

la pièce 4. Le joueur qui a les noires pousse sa pièce du sacré et va en 5 et le jeu continue par les coups supposés 6, 7, 8, 9, 10,

BLANCHES



NOIRES

11, 12, 13 et 14. A ce dernier coup on voit que la dame noire est complètement entourée par les pièces 10, 12 et 14. Elle est perdue et tandis que les blanches ont encore leurs cinq pièces, les noires n'en ont plus que quatre.

Je sais bien que peut-être on ne serait pas en peine d'adresser quelques objections à cette manière de comprendre et d'expliquer l'antique jeu de la pettie ; toutefois j'ai cru devoir l'exposer au lecteur, parce que jusqu'à présent elle seule a réussi à rendre compte de tous les détails du jeu et que c'est, en résumé, la plus ingénieuse qu'on ait encore imaginée. Nous l'avons donc adoptée, sauf recours naturellement aux découvertes postérieures, car il serait possible qu'on découvrît une antique table de pettie. Je ne parle pas, bien entendu, de la table même de Palamède qu'on disait avoir été conservée à Troie et transportée à Argos. Ce jour là tous les doutes s'évanouiraient et l'on serait invariablement fixé sur les règles du jeu et sur la manière dont il faut considérer la ligne sacrée.

Après m'être étendu sur le jeu de combinaison que les anciens appelaient la pettie, je dois dire quelques mots du jeu qu'Athénée appelle la pettie des prétendants de Pénélope.

## § III. — La pettie d'Athénée.

Quel était donc ce jeu, que l'on doit appeler plus justement peut-être la pettie d'Athénée? Ressemblait-il à quelques-uns de ceux dont nous venons de donner la description? En aucune façon; la pettie et les différents jeux de dames ou de mérelle étaient des jeux de combinaisons, tandis que celui-ci était un véritable jeu d'adresse, dont, au milieu de quelques détails obscurs, on peut entrevoir le but et l'allure générale.

Voici comment s'exprime Athénée (I, p. 16, F) : « Selon Homère, les prétendants de Pénélope se divertissaient au jeu des pessos (πεσσοῖσι) devant les portes du palais. Ils n'avaient pas appris la pettie (τὴν πεττείαν) de Diodore de Mégalopolis ou de Théodore, ni de Léon de Mitylène, d'origine athénienne, qui, au dire de Phanias, était invincible à ce jeu. Mais Apion d'Alexandrie aurait oui dire à Ctéson d'Ithaque ce qu'était la pettie des prétendants.

Nous voyons par cette seule phrase d'Athénée combien la pettie était répandue parmi les Grecs. Chez les anciens quiconque montrait de l'habileté dans quoi que ce fut était assuré d'une certaine notoriété et souvent même voyait la célébrité s'attacher à son nom. Car ils faisaient toujours un mérite de ce qui décélait chez un homme une originalité quelconque. Faire quelque chose, si peu que ce fut, mieux que les autres, était parfois un titre suffisant à l'immortalité. Nous avons sans doute dans cette phrase

d'Athénée les noms des Philidor de l'antiquité, c'est Diodore de Mégalopolis, Théodore et Léon de Mitylène. On ne peut s'empêcher en même temps de remarquer combien chez les anciens l'esprit de critique historique s'égarait en subtilités puériles. Voilà Athénée qui croit devoir citer Apion d'Alexandrie. Celui-ci se dérobe à son tour derrière le témoignage de Ctéson d'Ithaque. Et ce dernier? La chaine ne se compose que de trois anneaux; c'est peu. Ctéson naturellement le tenait d'un autre, aussi très-digne de foi, et ainsi de suite jusqu'à un témoin oculaire, car les Grecs ne sont pas embarrassés pour remonter le cours du temps jusqu'aux dieux mêmes. On voit que cette question du jeu des prétendants est une de celles qu'on peut mettre sur la même ligne que le chant des Sirènes.

Ce qui ressort pour nous du passage cité, c'est que le jeu dont il s'agit était évidemment très-anciennement connu des Grecs. Nous allons dire en quoi il consistait. Toutefois une dernière remarque assez importante reste à faire. Dans cette première phrase, Athénée s'est servi de l'expression de jeu de dames (πεττεία) parce que ce qu'il a en vue c'est la pettie, telle que nous la connaissons; mais il termine en annonçant qu'il va dire de quelle nature était celle des prétendants et à partir de ce moment il n'emploie plus le mot pettie ni le mot dame (πεσσός), mais le terme beaucoup plus général de pièce, pierre ou débris quelconque (ψῆφος), que nous traduirons assez exactement par celui de palet. « Les prétendants, dit Apion, l'autorité d'Athénée, étaient cent-huit; ils disposaient autant de palets, opposés les uns aux autres en nombre égal. Il y avait donc cinquante quatre palets de chaque côté. Au milieu restait un vide peu considérable. Dans cet espace ils plaçaient une seule pièce qu'ils appelaient Pénélope. Ils en faisaient le but; c'était à qui la frapperait avec un autre palet. On tirait à qui devait jouer le premier et celui que désignait le sort visait cette

pièce (στοχάζεσθαι). S'il était assez heureux pour l'atteindre ; s'il renversait et délogeait Pénélope, il reportait alors son palet à la place qu'occupait premièrement la pièce frappée et repoussée ; puis de nouveau se tenant là, il devait de cet endroit frapper d'un autre coup la Pénélope, dans la place que secondement elle occupait; et s'il l'atteignait, sans avoir touché aucun des autres palets, il était vainqueur et concevait de grandes espérances d'épouser la reine. Eurymaque qui avait remporté de nombreuses victoires à ce jeu était plein d'espoir d'obtenir Pénélope. »

Ce n'était pas un jeu de dames se jouant sur une table, mais un jeu de palets se jouant sur le sol, au moyen de lignes qu'on y traçait sur une assez grande échelle, puisque le joueur devait s'avancer au milieu même des pièces pour prendre la place de Pénélope. Les pièces étant chacune dans leur case, on dressait au milieu une pièce unique appelée Pénélope, sans aucun doute taillée en forme d'Hermès et offrant la soi-disant image de Pénélope au-dessus d'une base, peut-être simplement une boule, symbole érotique dont nous avons déjà parlé, placée sur une petite colonne. Il fallait, de la place qu'occupait le palet ou la boule du joueur, la renverser et la rejeter au delà sans doute d'une certaine limite, peut-être en dehors du jeu ; on la redressait alors et le joueur, se portant à la case de Pénélope, la visait une seconde fois et était reconnu vainqueur s'il l'atteignait sans toucher aucune des autres pièces. Il est je crois inutile d'insister sur ce jeu qui laissera toujours quelque incertitude. Toutefois il semble assez probable que ce n'était qu'un véritable jeu de quilles ou de boules.

Athénée nous a conduit dans le palais d'Ulysse à Ithaque, bien loin des jeux de combinaisons. Nous revenons à ce qui fait le sujet de ce chapitre, et nous allons dire ce que c'était que le jeu de la Ville.

## § IV. — LE JEU DE LA VILLE.

Pollux (IX, 98), après avoir décrit la pettie où les pièces (ψῆφοι) sont des dames (πεσσοί), passe à la description du jeu de la Ville et s'exprime ainsi : « Un jeu qui demande un grand nombre de pièces (ψῆφοι), c'est le jeu du Plinthion (πλινθίον), qui offre des cases (χῶρας) formées par des lignes. Le Plinthion s'appelle la Ville (πόλις), et chacune des pièces un chien (κύων). Les pièces sont partagées en deux camps, selon leur couleur; et l'habileté consiste à entourer (περιλήψει) et à enlever (ἀναίρειν), au moyen de deux dames de la même couleur, une dame de la couleur ennemie. » A la suite de cette phrase, Pollux cite un passage de Cratinus, sur lequel nous reviendrons.

Il me semble qu'il n'y a aucun doute à avoir sur la nature du jeu. Nous ne savons pas cependant avec combien de pièces on jouait; comme le dit Pollux, il en fallait un plus grand nombre que pour la pettie; car, c'est en pensant aux cinq dames de celle-ci, qu'il dit, en commençant la description du jeu de la Ville : « Mais un jeu qui demande beaucoup de pièces, c'est le Plinthion. » Il dit ensuite que le Plinthion s'appelle la Ville. Il faut toutefois faire une distinction entre ces deux termes. Le Plinthion, c'est proprement une tablette carrée, indépendamment de ce qu'on peut y tracer. La Ville, c'est l'enceinte carrée que l'on trace sur le Plinthion. L'expression de jeu du Plinthion est donc elliptique et répond à celle-ci : jeu du Plinthion sur lequel est tracée une Ville.

Le nom de jeu de la Ville mérite à son tour une remarque.

Dans notre manière de voir moderne, le mot ville n'éveille presque plus dans notre esprit que l'idée d'une agglomération de maisons et d'habitants ; il n'en était pas de même chez les anciens. Ils se plaçaient à un autre point de vue. Aujourd'hui, il faut un certain temps matériel pour fonder une ville, car elle n'est dite fondée que lorsqu'on a élevé un certain nombre d'édifices nécessaires à l'administration et au culte et un ensemble suffisant de maisons pour abriter les habitants ; mais, chez les anciens, toute construction ne s'élevait que postérieurement à la fondation de la ville et n'en était que la conséquence. La fondation était une cérémonie toute religieuse, qui durait quelques heures à peine, selon la grandeur voulue de l'enceinte ; car la ville (πόλις) n'est rigoureusement qu'une portion de terrain enfermée par un sillon. Nous en avons un exemple remarquable dans la fondation de Rome. Denys d'Halicarnasse, au premier livre de ses *Antiquités romaines* (XXI), s'exprime d'une façon très-curieuse. Il raconte que Romulus, après avoir sacrifié aux dieux, « convoqua tout le monde dans l'emplacement choisi ; puis avec une charrue, attelée d'un bœuf et d'une vache, il décrivit autour de la colline une figure tétragonale. » Puis il ajoute que c'est de là qu'est venue la coutume des Romains de tracer un sillon avec une charrue autour de l'emplacement qu'on destine à être une ville. Naturellement la coutume était antérieure à Romulus ; mais cela n'est pas de notre sujet. On voit donc que, pour fonder une ville, il suffisait de tracer un carré sur le sol au moyen d'un sillon, qui, sauf les portes, était immédiatement consacré. C'est donc par une analogie toute naturelle que les Grecs appelaient Ville le carré tracé sur le Plinthion.

Mais ce carré ne constituait pas à lui seul toute la figure. Pollux nous parle de cases enfermées dans des lignes (χῶρας ἐν γραμμαῖς). » Ces lignes auraient pu être transversales et perpendicu-

laires comme dans la mérelle, ou toutes perpendiculaires comme dans la figure de la pettie. Un passage du quatrième livre de la *République* de Platon (Ed. Bekker, tome vi, p. 171) va nous fixer à cet égard. Socrate y fait cette réflexion qu'aucun autre état ne mérite le nom de ville, au même titre que la cité imaginaire dont il vient de poser les bases, « car les autres, ajoute-t-il, pour me servir d'une expression de jeu, ne sont pas une ville, mais une réunion de plusieurs villes. » Il compare, en effet, à un damier ces villes partagées en nombreuses factions qui toutes forment une ville dans une ville, un état dans un état. Et le scholiaste fait cette reflexion que jouer des villes (πόλεις παίζειν) est une sorte de jeu de dames qui a donné naissance à un proverbe.

D'après le passage cité de Platon, on voit qu'il fait allusion à un damier partagé en un certain nombre de cases (χῶραι) qui toutes sont semblables au tout. Ainsi les cases (χῶραι) devront donc être aussi des villes (πόλεις), c'est-à-dire des carrés comme le damier lui-même. Elles seront donc formées par un certain nombre de lignes se coupant à angles droits, parallélement aux côtés du carré total. Et ce passage de Platon suffirait pour ruiner l'assertion de ceux qui ont voulu voir dans le Plinthion des Grecs le jeu des douze lignes ou le tric-trac moderne; car, en admettant que le tablier puisse prendre le nom de ville, on ne peut concevoir comment ce même nom, qui indique essentiellement un carré fermé, pourrait en quoi que ce fût s'appliquer aux cases du tablier; d'autant plus que, dans le tric-trac, ce n'est pas dans les cases que l'on range les dames, mais sur les lignes elles-mêmes, ce qui fait qu'il s'est nommé le jeu des douze lignes et non celui des douze cases.

Il est à remarquer que nulle part il n'est parlé du nombre de cases, ni de celui des pièces; cela tient très-certainement à ce que ce nombre, fixé seulement par l'usage, n'est pas lié d'une

façon rigoureuse avec le principe du jeu, et qu'il pouvait varier en plus ou en moins sans que le jeu se trouvât défiguré. J'ajouterai d'ailleurs cette remarque : c'est que si l'on demande à l'improviste à un enfant, à une grande personne même, avec combien de dames on joue sur notre damier et combien celui-ci a de cases, la réponse se fera presque toujours attendre, par cette raison que ce nombre est assez indifférent.

Les pièces dont se servaient les anciens n'avaient pas la forme des nôtres; ce n'étaient point des dames comme dans la pettie, mais des espèces de petits cylindres dont l'extrêmité était plus ou moins bien façonnée. Le nom de chiens que Pollux leur donne permet de supposer qu'elles étaient travaillées, au moins à l'origine, en forme de têtes de chien. Nous avons vu plus haut, en parlant du jeu des douze lignes, que cette pièce avait été empruntée par les Grecs à l'Orient. D'ailleurs, tout en nommant chien cette pièce, les anciens ont pu en façonner de différentes sortes, comme les Orientaux qui donnent à ces petites figurines, tantôt la ressemblance d'un chien, tantôt celle d'un lion. Mais il paraît complètement invraisemblable de supposer que le même nom de chien a pu être appliqué en même temps à plusieurs pièces différant entre elles par l'aspect, par la valeur, par la marche. En un mot, on a pu conserver le nom primitif et varier la figure des pièces, c'est-à-dire appeler chiens des pièces façonnées en forme de têtes de lion, mais avec cette condition que, de même qu'anciennement toutes les pièces représentaient la figure d'un chien, de même toutes les pièces devaient présenter celle d'un lion. C'est d'ailleurs ce qui se passe chez les Orientaux, où le mot chien est le nom de toutes les dames du tric-trac ou jeu du Nerd. Si donc, on voulait nommer un jeu moderne qui offrît quelque analogie avec le jeu de la Ville, ce serait plutôt le jeu de dames que le jeu d'échecs.

Et si je rappelle ici notre jeu moderne, c'est qu'il peut nous servir à comprendre le principe du jeu grec. Pollux nous dit que l'habileté consiste à circonvenir, au moyen de deux pièces d'une même couleur, une pièce de la couleur ennemie et à l'enlever. D'abord, nous voyons que les dames des deux joueurs étaient de deux couleurs différentes, comme dans le jeu moderne. Par la manière dont s'exprime Pollux, on voit nettement que la circumvention était l'acte antérieur à la prise. Pour qu'une pièce fut en prise, il fallait donc qu'elle se trouvât placée entre deux pièces ennemies. Dans notre jeu de dames, il faut que la dame soit placée entre une dame ennemie et une case vide, et nous savons que, dans ce cas, elle est prise, en passant, par sa rivale, dans le saut que fait celle-ci de sa case sur la case vide. Dans le jeu grec, au lieu de la case vide, il fallait une seconde pièce ennemie. Or, cette différence essentielle entre le jeu ancien et le jeu moderne, permet d'affirmer que, contrairement à ce qui se passe au jeu de dames où celles-ci doivent toujours avancer, dans celui de la Ville, les pièces pouvaient aller, soit en avant, soit en arrière. Et, en effet, c'est cette différence de marche qui a nécessité cette différence dans la manière de prendre. Car dans le jeu de dames, chaque pièce en avançant laisse derrière elle une case vide qui ne peut être réoccupée que par des dames auxiliaires; cette case vide est donc pour elle d'un danger égal à celui que, dans le jeu de la Ville, lui présente la seconde pièce ennemie qui est de l'autre côté. Or, si dans le jeu antique cette case vide a dû être occupée, soit par une noire, simultanément à la case de l'autre côté de la blanche, c'est afin de couper la retraite à la pièce blanche qui aurait trouvé dans cette case vide, au lieu d'un danger, un salut toujours certain. C'est pourquoi la nécessité d'occuper une case de chaque côté d'une pièce nous amène à cette conclusion que les pièces pouvaient se mouvoir dans différents sens.

Quant à la manière de prendre, il est évident qu'il n'y a aucune raison pour qu'aucune des deux pièces prenantes ait dû changer de place. La pièce ennemie devait être simplement enlevée. On cherchait à prendre successivement ainsi toutes les pièces de l'adversaire. Sans doute nous ne devons pas chercher à pénétrer dans les détails du jeu, car certaines règles secondaires, mais indispensables, nous manqueront toujours ; il doit nous suffire d'avoir une idée claire de sa nature.

Il paraît remonter à une très-haute antiquité. Pollux nous en a transmis un témoignage remarquable. Il cite un fragment de Cratinus, où il est question du jeu de la Ville, fragment qui, d'après le recueil de proverbes de Zenobius (V, 67), aurait fait partie de la pièce intitulée *les Fugitifs*. Ainsi ce jeu était en pleine vogue à Athènes, dans le cinquième siècle avant Jésus-Christ.

Ce passage très-curieux n'a pas été à mon avis suffisamment expliqué. Ce n'est à vrai dire qu'une phrase inachevée qui, trop incomplète pour laisser deviner d'une façon indubitable le personnage dont il s'agit, renferme une allusion précieuse aux mœurs athéniennes. Un des personnages de la pièce, s'adressant à un autre que nous ne pouvons qu'imparfaitement soupçonner et qu'on a voulu, avec une certaine raison, être Périclès, lui dit : « Pandionide, roi d'une ville, toujours tout en projets, tu sais celle que je veux dire, le chien et la Ville (καὶ κύνα καὶ πόλιν), celle à laquelle on joue..... » Nous n'avons pas la suite. Toutefois il semble qu'on compléterait la pensée par ces mots : prends garde aux vicissitudes de la fortune, ne te fie pas aux citoyens versatiles qui t'ont donné le pouvoir et qui aujourd'hui pourraient bien comploter pour te l'enlever.

Tout cela a été deviné ; c'est sur la partie connue de la phrase que je veux faire porter mon observation. Le poëte y met en quelque sorte en opposition le personnage puissant

qu'il a en vue et la ville, c'est-à-dire Athènes, qu'il appelle « fertile en projets nouveaux (ἐριϐῶλαξ), » et par un artifice de langage, il restreint tout-à-coup le sens du mot ville, qui d'abord et très-certainement s'adressait à Athènes, et qu'il n'applique plus qu'à la Ville, jeu que l'on joue avec des pièces appelées des chiens. C'est donc en résumé le personnage puissant, soit Périclès, et le jeu de la ville qui sont en opposition l'un avec l'autre. Or, le jeu de la ville, c'est dans la pensée du poëte, aussi bien le jeu lui-même que l'endroit où l'on y joue, comme nous dirions aujourd'hui le jeu de paume, pour désigner l'emplacement destiné à ce jeu. Les anciens restaient peu dans leurs maisons. Tout le jour ils vivaient au grand air, soit dans les bains, soit dans les gymnases, soit sur les places publiques, soit sous les portiques, à l'abri du soleil. Là, ils causaient d'art, de science, de philosophie ; ils faisaient de la politique, agitaient les affaires d'Athènes et de la Grèce, censurant, critiquant les actes des magistrats, non pas comme dans une grave assemblée, mais en effleurant toute chose, en passant avec volubilité d'un sujet à un autre, et cela tout en jouant à divers jeux de combinaisons, parmi lesquels était le jeu de la Ville. Telle était, on l'a vu, la manière de vivre des vieillards de Corinthe, qui se réunissaient au jeu de dames, près de la fontaine sacrée de Pirène. A Athènes il en était de même ; et ce dont le poëte semble menacer le personnage puissant auquel il s'adresse, c'est de ces joueurs du jeu de la Ville, c'est-à-dire des citoyens qui, tout en se divertissant ainsi, font de l'opposition à ses actes et minent son pouvoir par la discussion et la critique de son administration.

Il est donc bien probable que l'allusion renfermée dans ce fragment de Cratinus s'adresse à Périclès ; car, c'est Plutarque qui nous l'apprend, il vivait très-retiré et loin de toutes les réunions. Il n'était donc jamais mêlé à ces assemblées de chaque jour, en

plein air, où se donnaient rendez-vous les citoyens qui pouvaient trouver à redire à ses actes et qui étaient certainement jaloux des faveurs qu'il prodigait aux classes les moins fortunées. C'est donc de ces réunions de citoyens qui, sous prétexte de passer leur temps à jouer à la Ville, politiquent et font de l'opposition, que le poëte engage Périclès à se défier.

Il nous semble que nous n'avions pas trop préjugé de l'importance de ce fragment de trois vers, puisqu'il nous présente un tableau très-vivant des mœurs de la bourgeoisie athénienne. Et en remarquant que naturellement les citoyens devaient se grouper en divers lieux de la ville, selon les nuances de leurs opinions, on conçoit qu'on aurait pu présenter Athènes comme partagée en autant de jeux de Ville que de factions; et qu'un Athénien, jouant sur les mots, aurait pu dire elliptiquement : « la Ville est partagée en plusieurs Villes », ce qui nous ramène au passage, cité plus haut, du IVe livre de la *République* de Platon.

### § V. — Le jeu du diagramme (διαγραμμισμός).

Nous ne savons que peu de choses sur ce jeu. Pollux (IX, 99) en fait une courte mention, précieuse pourtant en ce qu'elle établit une analogie entre ce jeu et celui de la Ville. Il s'exprime en effet ainsi : « Voisin (ἐγγύς) du jeu de la Ville est celui de la ligne (ὁ γραμμισμός). On dit aussi jouer sur les lignes (διαγραμμίζειν) et on appelle aussi ce jeu les lignes (αἱ γραμμαί). » Le jeu de la Ville et celui de la ligne avaient, on le voit, une grande analogie entre eux. Cependant Eustathe en en parlant dit (p. 633, 64) que c'était une sorte de jeu de dés (κυβείας εἶδος). Or, c'est ici justement qu'il

faut se rappeler ce que nous avons eu occasion de dire plusieurs fois, à savoir que beaucoup d'écrivains ont employé l'expression de jeu de dés (κυβεία) en lui donnant la signification très-générale de jeu et parfois, comme Hérodote, celle de jeu de dames. D'ailleurs dans le fragment de vers de Philémon que cite Eustathe: « Il s'enivre, il joue aux lignes (διαγραμμίζει), il joue aux dés (κυβεύει)... » il y a naturellement une différence essentielle entre les deux expressions que le poëte met en regard.

Sans doute le nom du jeu, les lignes (αἱ γραμμαί), a pu faire supposer que c'était le jeu des douze lignes des latins, mais on pouvait aussi, par le même raisonnement, avancer qu'il était du genre de la pettie aux cinq lignes. De plus Hésychius et Eustathe nous disent qu'il se jouait avec soixante dames, moitié noires, moitié blanches, qu'on poussait de case en case; or, nous savons que le jeu des douze lignes ne se joue qu'avec trente dames, quinze noires et quinze blanches. En faisant au contraire du diagramme un jeu assez semblable à celui de la Ville nous restons en parfait accord avec ce que nous avons dit non-seulement de la Ville mais encore des différents jeux de mérelle, à savoir qu'ils étaient susceptibles de modification et qu'on pouvait sans altérer leur physionomie augmenter ou diminuer le nombre des pièces.

Ainsi donc jusqu'à ce qu'on ait découvert de nouveaux témoignages qui ruinent notre manière de voir, nous continuerons à regarder le jeu qu'on appelle les lignes (αἱ γραμμαί) comme un jeu de combinaisons *voisin* (ἐγγύς), c'est l'expression de Pollux, du jeu de la Ville ou Plinthion.

## § VI. — Le jeu d'échecs (ζατρίκιον).

Ni les Grecs ni les Romains n'ont connu le jeu des échecs. Si donc j'en fait mention ici, c'est uniquement pour avoir l'occasion de dire

sans réticence ce que je crois être la vérité. D'ailleurs je n'entrerai point à ce sujet dans une discussion qui nous entraînerait trop loin et qui ne serait pas à sa place dans ce livre qui ne traite que des jeux connus des Grecs et des Romains. Je renverrai le lecteur qui voudrait approfondir cette question à l'ouvrage remarquable de Hyde, où il est traité des jeux orientaux, et où l'on trouvera une histoire détaillée du jeu d'échecs. Ses conclusions sont (*Syntagma dissert.* vol II, pp. 36, 43, 54, 55, 129) qu'on ne trouve nulle part un nom de ce jeu qui soit latin ou d'origine grecque, parce qu'il n'a pas été inventé du temps des Grecs et des Romains et n'a pas été connu d'eux, que tous les passages d'auteurs anciens qu'on a coutume de rapporter au jeu des échecs se rapportent à celui des latroncules. Les Grecs du moyen âge ont le mot σαντράξ ou σαντράνξ, qui est une forme dérivée du mot arabe Shatrangj. D'autres ont fait de ce même mot le grec ζατρίκιον. Anne Comnène dans la vie de son père, Alexis Comnène (XI[e] siècle après J.-C.), en fait mention en disant que c'est un jeu qui vient d'Assyrie. De plus on ne peut suivre la trace des échecs, même en Perse, plus tard que l'époque correspondant au siècle de Justinien, à laquelle il passa seulement de l'Inde en Perse.

A ces raisons et à d'autres encore qu'on trouvera dans Hyde, j'ajouterai les considérations suivantes, tirées de la nature du jeu. Les échecs se distinguent de tous les jeux connus par deux points principaux et essentiels : Premièrement, toutes les pièces ont un rôle particulier et une marche qui leur est propre; deuxièmement, le but du jeu est uniquement de mettre une pièce, qui est seule de son espèce et qu'on appelle le roi, en échec, de telle façon qu'elle ne puisse s'y soustraire ni par sa propre puissance, ni par le secours d'une pièce auxiliaire. Et ce second point est le plus important, puisqu'à la rigueur on pourrait jouer aux échecs même en supprimant quelques pièces. Or, tant qu'on n'aura pas produit

27

un passage d'un auteur ancien établissant formellement que les Grecs et les Romains ont connu un jeu dans lequel tous les efforts du joueur tendent à mettre en échec une seule et unique pièce de l'adversaire, parmi toutes celles qu'il possède, il faudra penser que tous les jeux grecs et latins font partie d'une classe de jeux qu'on peut désigner sous le titre très-général de jeux de dames.

Dans le jeu d'échecs la prise des pièces n'est en quelque sorte que secondaire, car ce n'est qu'un moyen d'affaiblir le roi, en le privant de ses ressources de défense et d'attaque, et il peut arriver qu'un joueur gagne la partie sans qu'une seule pièce ait été prise de part et d'autre. Dans les jeux grecs et romains nous voyons au contraire que le but principal est d'enlever les pièces de l'autre joueur et que la partie n'est gagnée que lorsque toutes les pièces de l'adversaire sont prises ou qu'il ne peut plus bouger celle qui lui restent. On voit qu'un abîme sépare ces deux manière de jouer. Que l'on puisse trouver des analogies de détails entre des jeux d'ailleurs différents il n'y a rien là qui doive étonner; mais il ne faut pas en conclure la similitude des jeux.

Ainsi, pour nous, le jeu d'échecs est relativement moderne et n'a aucun rapport avec les jeux de combinaisons des grecs et le jeu des latroncules des romains, comme nous le verrons dans le chapitre suivant.

### VII. — Le jeu du solitaire.

Donner à ce paragraphe le titre de jeu du solitaire, c'est sans doute préjuger une question qui n'est pas encore résolue ; toutefois le lecteur décidera si notre conjecture est dénuée de toute probabilité. Je crois, en effet, qu'il est impossible d'expliquer, d'une manière satifaisante, autrement que par ce jeu bien connu des jeunes filles, deux vers de l'*Art d'aimer* d'Ovide (III, 361-62), restés

jusqu'ici fort obscurs malgré le zèle et les recherches des commentateurs.

Il est d'abord nécessaire de bien examiner dans quelles circonstances le poëte est amené à en faire mention. Parlant de l'éducation qu'il désire voir donner aux jeunes filles et des connaissances dont il veut qu'on orne leur esprit, il conseille de les instruire dans tous les jeux qui sont propres à leur sexe. Il en énumère cinq : les dés avec le calcul des chances, les latroncules, le jeu qui est ici en question, celui des douze lignes et en dernier lieu la mérelle. Il en est une foule d'autres, ajoute-t-il, ne pouvant les citer tous. Quelques vers plus loin, pour bien faire sentir la direction différente qu'on doit donner aux jeux des jeunes filles et à ceux des garçons, il en nomme un certain nombre qui ne conviennent qu'à ces derniers, tels que la balle rapide, le trochus, le jet du javelot, l'escrime, l'équitation. La pensée d'Ovide est parfaitement claire : les jeux des jeunes filles doivent être paisibles et faits pour exercer leur intelligence ; ceux des jeunes garçons, plus actifs et combinés de manière à développer leur adresse et leur vigueur. Nous ne devons donc rencontrer, dans la nomenclature qu'il nous donne des premiers, aucun de ceux qu'il cite comme convenant exclusivement aux garçons et le jeu de balle est de ce nombre. Il est ainsi évident pour nous que celui-ci n'a pas dû être mentionné par Ovide parmi ceux qu'il affecte aux jeunes filles ; et nous devons conclure que les deux vers dont nous nous occupons ici ne peuvent en aucune façon se rapporter au jeu de balle.

Il ne s'agit pas, remarquons le bien, de savoir si les jeunes Romaines jouaient ou non à la balle, question qui se résoudrait immédiatement par l'affirmative ; il ne s'agit que d'une vue particulière du poëte de l'*Art d'aimer*, qui esquisse un idéal d'éducation, propre selon lui, à rendre ingénieux et subtil l'esprit de la jeune fille, appelée un jour à connaître et à pratiquer les ruses de l'amour.

Or, parmi les cinq jeux qu'Ovide énumère particulièrement, quatre n'exigent aucun déploiement de force ni de vitesse ; ce sont le jeu de l'élection aux dés, les latroncules, le jeu des douze lignes et la mérelle, jeux de combinaisons paisibles et réfléchis, où les jeunes filles peuvent chercher une distraction, tout en exerçant leur sagacité. Il est évident que le cinquième doit être de la même nature et basé sur quelque calcul de l'esprit.

Etant dès lors fixé sur le caractère du jeu dont parle le poëte, les deux vers qui s'y rapportent n'offrent plus, il me semble, aucune difficulté. « On dispose, dit Ovide, de petites boules (*pilæ leves*) sur une table à cavités (*reticulo*) qu'on a devant soi ; et l'on ne peut mouvoir aucune boule, à moins qu'on n'en enlève quelqu'une (*nisi quam tolles*). » C'est évidemment le jeu du solitaire.

La petite table dont on se sert est ordinairement percée de trente-sept trous, dans lesquels on insère trente-six chevilles; mais souvent les trous sont remplacés par des cavités mi-sphériques, dans lesquelles on place des billes. Ce dernier appareil, très-usité parmi nous, est celui auquel fait allusion Ovide, qui donne à la table le nom de réseau (*reticulum*) par suite de la ressemblance que l'ensemble de ces cavités offre avec des mailles.

Le second vers renferme tout le mécanisme du jeu. Toutes les cavités, moins une, contiennent une bille. Or, il s'agit de prendre successivement toutes les billes, une par une, comme on fait au jeu de dames, en sautant dans une case vide, perpendiculairement et non obliquement, pardessus la tête de la bille qu'on veut enlever. A chaque coup on fait mouvoir une bille et on enlève une; et l'on ne peut mettre en mouvement une bille quelconque que si celle-ci peut en prendre une autre. C'est ce que dit clairement le poëte: « Et l'on ne peut mouvoir une boule qu'autant qu'elle peut en prendre quelqu'une (*quam* étant pour *aliquam*, à cause de *nisi* qui le précède). »

Si je ne m'abuse, le jeu du solitaire est une explication très-claire de ce passage de l'*Art d'aimer*, resté jusqu'ici inexpliqué. La plupart des commentateurs et des traducteurs voulaient y voir une description d'un jeu de balle ; nous avons vu que c'était aller contre la pensée même du poëte et j'ajouterai que dans ces deux vers, hormis le mot *pila*, qui toutefois signifie tout aussi bien une bille ou une petite boule qu'une balle, aucun terme, aucune expression ne peuvent convenir au jeu de balle.

# CHAPITRE XIX

## LE JEU DES LATRONCULES.

Ce jeu des Romains a longuement exercé la sagacité des savants. Parmi ceux qui ont le plus étendu leurs recherches, il faut compter Saumaise dans son édition des écrivains de l'*Histoire Auguste*, *Souterius* dans son *Palamède*, Sentfleb et Calcagninus dans leurs *Histoires des jeux de hasard et de combinaison des anciens*, Hyde dans ses *Jeux orientaux*, Christie dans ses *Recherches sur la pettie* et Wensdorff dans son édition des *Petits poëtes latins*. Mais, il faut le reconnaître, depuis le jour où cette question a été mise à l'étude, elle n'a pas beaucoup avancé et l'on en est arrivé à douter de presque tout ce qu'on a cru successivement avoir prouvé.

La cause de la plupart des erreurs commises par ceux qui ont traité de ce jeu est la mauvaise méthode qu'ils ont presque toujours employée. En effet, les uns et les autres paraissent constamment préoccupés de trouver une analogie soit entre les latroncules et les dames, soit entre les latroncules et les échecs. Il semble que les uns et les autres aient commencé l'étude du jeu romain avec la conviction qu'il n'était autre que celui des dames ou

des échecs, de sorte que, pour ployer leurs preuves à cette idée préconçue, ils en arrivent à une explication forcée et conséquemment inadmissible de la plupart des passages cités. On comprend combien il est difficile de trouver la vérité dans ce conflit d'assertions opposées où chacun, appuyant sa discussion des mêmes témoignages antiques, arrive à une conclusion différente. Aussi il m'a paru que le lecteur me saurait gré de ne pas employer ce chapitre à discuter et à combattre une à une les opinions divergentes qui se sont formées à l'occasion de ce jeu.

Après avoir amplement et longuement réfléchi sur ce sujet, j'ai conçu du jeu des latroncules une idée très-nette ou du moins qui paraît telle à mon esprit. Je m'en tiendrai donc à ce que je crois être la vérité. Toutefois, comme il peut être nécessaire en plus d'un cas de montrer en quoi ceux qui m'ont précédé ont pu se tromper, je ferai porter sous ce rapport mes seules observations sur les travaux de Hyde, de Christie et de Wensdorff. Ils représentent en effet trois manières de voir bien distinctes. Hyde identifie complètement le jeu des latroncules à notre moderne jeu de dames ; Wensdorff au contraire s'efforce de prouver que le jeu romain n'est autre que les échecs. Quant à Christie, qui réfute Hyde et qui croit que les jeux de combinaisons des Grecs et des Romains et les échecs ont une commune origine, ce qui n'a rien d'invraisemblable, il assimile complètement les latroncules, sauf en ce qui regarde la ligne sacrée disparue, à la pettie des Grecs aux cinq lignes et aux cinq dames. Or, chacune de ces manières de voir contient, à mon avis, une part d'erreur et une part de vérité ; et pour mettre aux mains du lecteur un fil qui l'empêche de s'égarer dans le labyrinthe de la discussion qui va suivre, je vais, aussi succinctement que possible et avant d'aller plus loin, dire ce que selon moi était le jeu des latroncules chez les Romains.

Il avait avec la pettie ce rapport qu'il n'était qu'une transformation du jeu de la Ville des Grecs, perfectionnement elle-même de l'antique pettie. Son but était le même que celui de notre moderne jeu de dames : c'était de s'emparer de toutes les pièces de l'adversaire, jusqu'à ce que celui-ci n'en possédât plus ou fût dans l'impossibilité de bouger celles qui lui restaient encore. Quant à la marche des pièces, ce jeu offrait cette analogie avec les modernes échecs que les pièces, certaines du moins, y étaient douées d'une liberté plus grande de mouvements que nos dames, et qu'elles pouvaient, comme la Reine aux échecs, se porter en avant, en arrière et dans des directions obliques. Ainsi on peut dire, en résumé, que les latroncules, perfectionnement du jeu de la Ville, n'étaient ni les dames, ni les échecs, et que, si on invoque ces deux jeux modernes, ce ne peut être que comme comparaison et pour mieux faire comprendre le mécanisme du jeu ancien.

Il me semble qu'on pourrait considérer ce jeu à deux époques, dont la première finirait et dont la seconde commencerait vers le siècle de Plaute. Pendant la plus grande partie de la première époque il n'existe pour ainsi dire pas ou plutôt n'en est encore qu'à sa première expression; le terme même dont nous nous servons, de jeu des latroncules, n'a aucune raison d'être. Nous avons vu précédemment que les Grecs avaient une expression générale pour désigner leurs différents jeux de combinaisons; ils les appelaient des jeux de dames (οἱ πεσσοί). De même il serait beaucoup plus logique de donner au jeu latin dans ses commencements le même nom de jeu de dames (*calces*). Ce mot dame (*calx*) est un vieux mot latin; c'est celui que Lucilius emploie lorsqu'il désigne (*Sat.* XIV, frag. IV), dans le jeu des douze lignes, le tablier et les dames (*alveolum et calces*). Or, ce mot qui tomba en désuétude, qui fut remplacé dans le jeu des douze lignes par celui de calcul (*calculus*), terme nouveau formé du vieux mot latin, et qui, dans

le jeu qui nous occupe, fit place aux expressions de larron (*latro*) et de latroncule (*latrunculus*), ce mot, dis-je, pendant si longtemps avait désigné le jeu de dames et était si universellement répandu que, lors même qu'on l'abandonna par suite des modifications du jeu, son souvenir se conserva en quelque sorte latent dans une phrase dont il avait pourtant disparu. Cette phrase était un proverbe, tiré des circonstances mêmes du jeu, qu'on retrouve dans un passage très-curieux de Plaute, où d'ailleurs est exprimé, un vers plus bas, le vieux mot (*calces*) qui était en usage de son temps. Ce passage est dans *le Carthaginois* (906). Un prostitueur détient deux jeunes filles; on veut les lui enlever. La scène se passe entre Milphion, l'esclave de l'amant de l'une des deux jeunes filles, et Syncerastus, l'esclave du prostitueur, fatigué de servir un tel maître : « Sans aucun doute, dit Syncerastus, si ton maître enlève la jeune fille, il réduira le prostitueur à l'impuissance (*ad incitas rediget*). — Le prostitueur sera perdu, répond Milphion, avant d'avoir eu le temps de bouger une pièce (*prius.... quam unam calcem civerit*). »

Ainsi, dans le vieux jeu latin, il fallait mettre en mouvement, pousser ses dames (*calces ciere*) et le but était de prendre celles de son adversaire ou de réduire celui-ci à des dames qu'il lui fut impossible de bouger (*redigere aliquem ad incitas calces*). Ce fut donc cette position de joueur réduit à n'avoir plus en main que des pièces inutiles qui donna naissance à cette expression proverbiale de « réduit à des dames impuissantes (*ad incitas redactus*) » que nous avons traduit simplement par « réduit à l'impuissance », parce qu'il est évident que du temps de Plaute cette phrase, telle qu'il l'emploie dans ce passage, avait déjà sa couleur proverbiale.

Quel pouvait donc être ce jeu? C'était, il semble, un jeu assez semblable à la Ville des Grecs. Chaque joueur avait un certain

nombre de pièces, toutes égales en puissance et ne s'avançant ou ne se reculant que pas à pas, mais douées sans doute de mouvements directs et obliques; tandis que dans le jeu des latroncules on diminua le nombre des pièces et, comme nous le verrons, on doubla la puissance d'un certain nombre d'entr'elles. Toutefois l'ancien jeu et le nouveau reconnaissaient les mêmes principes essentiels. Les latroncules, en un mot, n'étaient que l'ancien jeu perfectionné. Car, puisque dans le jeu grec et dans les latroncules, la manière de prendre était la même, on en peut conclure qu'on agissait de même dans l'antique jeu romain. De plus, quand toutes les pièces n'avaient pas été prises, la partie était perdue si un des joueurs ne pouvait bouger les pièces qui lui restaient. Nous ajouterons sans aller plus loin que l'expression proverbiale dont nous venons de parler témoigne de l'importance de la tactique qui consistait à empêcher les pièces de l'adversaire de bouger. Dans nos dames nous ne rencontrons cette circonstance que très-accidentellement et vers la fin d'une partie et elle ne joue d'ailleurs qu'un rôle insignifiant. Il n'en était pas de même chez les Romains et l'on verra dans la suite le lien de cette tactique avec la marche des pièces.

Nous avons vu que le mot dames (*calces*) était le terme le plus anciennement employé. Il tomba en désuétude et à sa place on se servit plus généralement du mot calcul (*calculus*), qui est en quelque sorte son diminutif; mais, qu'on le remarque, ces deux termes ne firent nullement double emploi. Au mot ancien succéda simplement le mot nouveau ; et, sous le nom de calcul, les Romains désignèrent une pièce quelconque, abstraction faite de sa forme, de sa valeur et du jeu auquel on l'employait. Ainsi on se servira du mot calcul pour désigner les pièces du jeu des douze lignes et aussi en parlant de celles du jeu des latroncules. D'ailleurs le terme de pièce, par lequel nous le traduisons, rend très-bien l'idée générale qui y est attachée.

Si maintenant nous nous transportons de l'époque de Plaute, où l'ancien jeu était encore en faveur, à celle de Martial, où les latroncules étaient très à la mode, et si nous cherchons dans ce dernier une phrase concise qui puisse en peu de mots nous expliquer le mécanisme du nouveau jeu, nous verrons que dans la description d'une table de jeu (XIV, XVII) il dit : « De ce côté se marquent les douze points de la tessère; de cet autre une pièce d'une couleur périt sous une double attaque de l'ennemi (*calculus hic gemino discolor hoste perit*). » Cette épigramme est curieuse d'abord en ce qu'elle nous montre que la table à jouer était souvent à deux fins, chez les anciens comme chez les modernes, d'un côté servant au jeu des douze lignes, de l'autre à celui des latroncules. Ensuite, et c'est là le point essentiel, elle nous apprend que le but de chaque joueur est d'enfermer entre deux pièces une pièce ennemie. Qu'on se reporte à ce que nous avons dit du jeu de la Ville, d'après Pollux, on verra que dans ce jeu grec le but était absolument le même que dans le jeu romain. La Ville et les latroncules sont donc au fond deux jeux semblables. Ainsi, dans les latroncules, comme dans la Ville, on se propose : premièrement de prendre les pièces de son adversaire, ce qui arrive chaque fois qu'une dame blanche, par exemple, se trouve entre deux noires et ne peut se soustraire à ce double échec; deuxièmement, après avoir pris une grande partie des pièces de l'adversaire, de réduire celles qui lui restent à ne pouvoir bouger, si l'on ne peut ou si l'on ne préfère les prendre toutes.

Quant à la table, elle devait nécessairement ressembler au Plinthion; ce devait être un carré divisé lui-même en un certain nombre de carrés. Mais en quel nombre étaient ces cases et quel était aussi le nombre de pièces de chaque joueur? nous n'avons aucun témoignage ancien qui réponde à ces deux questions. Nous savons

seulement d'après Pollux que le jeu de la Ville demandait un assez grand nombre de dames et d'après tout ce qui précède nous pouvons en conclure qu'il en était de même pour les latroncules. Christie, qui veut assimiler complètement ces derniers à l'antique pettie, suppose que dans le jeu romain on ne se servait, comme dans le jeu grec, que de cinq pièces. Cette hypothèse ne parait pas soutenable. D'abord, puisque les latroncules ne sont qu'une transformation de la Ville, ce que d'ailleurs n'a pas vu Christie, il est évident que l'un et l'autre exigeaient un bien plus grand nombre de pièces que la pettie. En outre, si les Romains avaient conservé les cinq dames de la pettie, nous le saurions bien probablement, parce que les écrivains latins n'auraient pas manqué de faire allusion, par imitation des écrivains grecs, aux cinq dames et aux cinq lignes du jeu. J'ajouterai que le petit nombre de pièces voulu par Christie serait complètement incompatible avec les mouvements variés dont nous allons voir que les dames étaient douées. Au contraire un plus grand nombre cadre parfaitement avec la stratégie du jeu, et nous ferons remarquer, étant en cela de l'avis de Hyde, que si les anciens ne nous ont pas parlé du nombre de pièces nécessaire pour jouer aux latroncules c'est que ce nombre était en quelque sorte indifférent, étant peut-être même variable, ainsi que cela peut s'observer dans les jeux de dames modernes où le nombre de pièces change selon l'usage des contrées où ce jeu est répandu. C'est une remarque que nous avions déjà faite à propos du jeu de la Ville mais qu'il était nécessaire de répéter ici.

Quant à la table, on jouait souvent sur un abaque (*abacus*) et dans ce cas le jeu se désignait par une expression composée, puisque le mot abaque n'entraîne pas par lui-même l'idée de table à jeu ; on disait alors comme Macrobe (I, v) : « Jouer avec un abaque et des latroncules (*abaco et latrunculis*). » Toutefois les Ro-

mains appelaient aussi cette table, ainsi que le fait Sénèque (*Epist.* CXVII), dans un passage sur lequel nous reviendrons : « La table des latroncules (*tabula latruncularia*). »

Nous allons passer maintenant à l'étude de la valeur, de la forme et de la marche des pièces, toutes questions restées longtemps obscures et que nous espérons éclaircir complètement.

Nous avons vu que jusqu'au temps de Plaute les pièces portaient le nom de dames (*calces*) et que ce terme disparut peu à peu de l'usage. Or, si nous nous transportons à l'époque d'Ovide et de Martial, nous verrons qu'ils appellent ce jeu : les guerres des larrons (Martial, XIV, XX : *bella latronum*) ou les combats des larrons (Ovide, *Art d'aimer*, III, 357 : *latronum prœlia*); tandis que Macrobe (*loc. cit.*) parle de latroncules et Sénèque (*l. c.*) de la table des latroncules. Nous voyons donc les pièces du jeu nous apparaître sous deux noms, les larrons (*latrones*) et les latroncules (*latrunculi*), dont le second est le diminutif du premier.

Nous devons d'abord nous arrêter à la signification du mot larron (*latro*). Il a subi une modification de signification, importante à considérer ici, et que Hyde a parfaitement entrevue. Sa première signification fut celle de soldat; partout dans Plaute, où ce mot revient assez souvent, il veut dire soldat, mercenaire ; c'est un homme stipendié pour le service d'un état ou d'un prince. Cependant dans un ou deux passages il y a peut-être déjà un sentiment de mésestime qui s'attache au larron ; mais ce n'est que lorsqu'on considère le soldat non plus comme homme de guerre mais comme homme d'aventures et de pillage. Ainsi dans Plaute le mot larron se présente avec la seule signification de soldat, mais on voit que déjà une transformation se prépare. Elle sera hâtée par les guerres civiles; et si maintenant nous ouvrons Horace nous verrons que pour lui le larron est un voleur de grand chemin, un détrousseur de passants. La transformation est com-

plète. A l'époque d'Horace on était loin du temps où Ennius appelait les soldats des larrons. Si nous interrogeons les lexicographes et les grammairiens, nous verrons dans Nonnius que larronner (*latrocinari*) c'est faire la guerre moyennant une paie et dans Varron (*De ling. lat.* VI), qu'on accepte ou non son étymologie (λάτρον, paie), que ce nom s'applique aux gardes du corps d'un prince.

Il existe donc une grande différence de signification entre le mot larron au siècle de Plaute et le même mot au siècle d'Horace. Or, comme évidemment dans l'expression de guerres ou de combats (*bella* ou *prœlia*) des larrons, et eu égard à toutes les descriptions qui assimilent ce jeu à une véritable guerre, il faut prendre ce mot en bonne part, et dans son sens le plus relevé, nous devons admettre qu'il fut appliqué aux pièces du jeu à une époque où ce mot signifiait véritablement un homme de guerre. C'est le siècle de Plaute qui, d'après ce que nous avons vu, pourrait en cela convenir approximativement et notre conclusion serait que c'est vers cette époque que les dames (*calces*) dûrent subir une transformation et devenir des larrons et des latroncules.

Cette double expression de larrons (*latrones*) et de latroncules (*latrunculi*) n'est pas sans étonner. Sans doute le terme de larron ne se trouve que chez les poëtes, tandis que celui de latroncule semble préféré par les prosateurs. Faut-il donc penser que le véritable nom du jeu était le jeu des latroncules et que ce n'est que poétiquement qu'on a appelé les latroncules des larrons? Mais comment Ovide et Martial voulant modifier le mot latroncule, lorsqu'ils avaient celui de soldat, de guerrier, et tant d'autres tirés du métier des armes, auraient-ils employé un mot qui évidemment, d'après la signification qu'il avait au temps d'Horace, n'était nullement relevé? Ne s'en servaient-ils pas au contraire, malgré la défaveur qui s'y était attachée, parce que à une époque

antérieure l'usage avait fixé le nom de ces pièces du jeu et les avait appelées des larrons ? Dans ce cas, et selon la conjecture que je fais, le véritable nom du jeu aurait été : le jeu des larrons et des latroncules (*ludus latronum et latrunculorum*), titre long qu'on abrégeait toujours, de même qu'on dit le jeu du tablier pour le jeu du tablier et des dames, un des deux mots d'ailleurs impliquant l'autre. Si les prosateurs employaient l'expression de jeu des latroncules (*ludus latrunculorum*), c'est qu'elle était plus en usage, étant plus générale et désignant non seulement le jeu particulier des larrons et des latroncules, mais encore les différents jeux de dames connus chez les Romains, parmi lesquels s'étaient conservés l'ancien jeu peut-être (*calces*) et d'autres imités des jeux grecs. Dans ceux-là en effet on ne se servait que de latroncules, c'est-à-dire de pièces dont la marche était plus lente, plus mesurée que celle des larrons.

On a bien senti, Wensdorff entr'autres, la nécessité de trouver dans le jeu romain d'autres pièces que les larrons ; et je préfère voir ces pièces, qu'on peut appeler si l'on veut des pions, dans les latroncules que dans un autre mot (*Mandra*), qui proprement ne s'applique qu'à des cases et non à des pièces. Nous aurons d'ailleurs l'occasion de revenir tout à l'heure sur l'assertion de Wensdorff.

Ayant comme je l'ai fait distingué les larrons des latroncules, nous devons, pour multiplier les probabilités de cette conjecture, étudier les témoignages des anciens eux-mêmes et montrer que les pièces se divisaient en deux groupes, égaux en nombre, chaque groupe étant composé de pièces semblables, et formant ainsi deux lignes, la première de latroncules, la seconde de larrons.

Tout d'abord établissons nettement la disposition de la table. Nous avons vu qu'elle devait ressembler à celle qui chez les Grecs servait au jeu de la Ville. Un passage de Varron (*De ling. lat.*

IX, Ed. Sp. p. 556) montre en effet qu'elle était disposée en échiquier ; car, s'occupant des phénomènes de la déclinaison, Varron compare le tableau qu'offrent les cas appelés directs et obliques à celui que présente une table de latroncules. Or, tout le monde connait le tableau de la déclinaison latine, et la disposition en échiquier des cas suivant leur genre. Ajoutons que rien ne nous empêche de distribuer les cases en blanches et noires alternativement ; cette disposition n'influe en rien sur la marche des pièces, ce n'est qu'un ornement bien connu des anciens qu'on voit répété sans cesse sur les vases peints et qui a l'avantage de permettre au joueur de mieux suivre les mouvements des pièces sur la table et de ne pas se tromper de direction surtout dans la marche oblique.

D'ailleurs, nous avons la représentation exacte d'un damier antique sur la pierre gravée suivante qu'à publiée Caylus (IV, pl. 80), sans l'examiner à ce point de vue. Au milieu du damier,



dont une moitié a été brisée, est un Amour ou un génie. On ne voit plus ce qu'il tenait à la main, mais c'était bien certainement

une torche, symbole de la vie, dont le damier rappelait le côté aléatoire.

Connaissant la table à jouer, occupons-nous de la classification des pièces et de leurs rapports avec les deux genres de mouvements dont elles étaient affectées. La première autorité que nous citerons est Saint Isidore de Séville, qui a écrit un traité *Sur les origines*. A vrai dire, il n'a pas approfondi la matière; un grand nombre de ses chapitres ne se composent que de quelques alinéas très-courts. Toutefois, le peu de mots qu'il a dit sur les latroncules est précieux, puisqu'il jette une assez grande clarté sur ce jeu. Et pour ceux qui, comme Hyde et comme nous, sont persuadés que les échecs ne pénétrèrent en Europe que dans une époque relativement moderne, ce témoignage acquiert un nouveau prix; car, puisque Saint Isidore vivait à peu près dans le même temps que Justinien, époque à laquelle, ainsi que nous l'avons dit, les échecs passèrent seulement de l'Inde en Perse, il n'a pu, en parlant du jeu des latroncules, être influencé par celui des échecs qu'il ne connaissait pas. Il dit donc (LXVII, p. 480), en parlant du mouvement des pièces (*calculorum motu*) : « Les unes se meuvent graduellement (*calculi partim ordine moventur*), les autres en errant (*partim vage*); c'est pourquoi les unes s'appellent ordinaires (*ordinarii*), c'est-à-dire pièces qui vont de case en case, de rang en rang, et les autres errantes (*vagi*). Celles qu'on ne peut plus mouvoir sont dites réduites à l'immobilité (*inciti*). »

Il est évident que la première et la seconde phrases se correspondent. La première établit deux genres de mouvements; la seconde deux groupes de pièces correspondantes. C'est ici que Wensdorff veut voir désignées les pièces des échecs, les tours, les fous et les cavaliers. Il est à remarquer tout d'abord qu'il ne peut y trouver les deux pièces excellentes, la reine et le roi; or

le roi constitue par sa seule présence presque tout le jeu d'échecs. Quant au cavalier, il se meut en vertu d'un mouvement combiné direct et oblique dont il n'est question nulle part chez les anciens. Il ne faut voir dans saint Isidore que ce qu'il dit. Deux phrases correspondantes et parallèles se suivent : dans l'une il établit deux manières de se mouvoir des pièces, la première pas à pas (*partim ordine*), la seconde en errant (*partim vage*) ; dans l'autre il décompose ses pièces en deux groupes, le premier comprenant les ordinaires (*ordinarii*), le second les pièces errantes (*vagi*). Ainsi donc, nous aurons dans le jeu des latroncules deux groupes de pièces, celui des ordinaires, qui se meuvent de rang en rang, pas à pas, et celui des errants qui, doués d'un mouvement plus libre, peuvent parcourir sur le damier des espaces plus ou moins grands et dans des directions diverses. Nous pouvons déjà conjecturer que les ordinaires s'avancent pas à pas perpendiculairement à la base de la table et que les errants marchent obliquement. Ces derniers, en effet, devront marcher dans un autre sens que les premiers, car s'ils ne marchaient que perpendiculairement, leurs mouvements seraient sans cesse entravés par les ordinaires.

Il est en outre un élément de la question qu'il ne faut pas négliger, c'est l'élément militaire. Ce jeu étant l'image d'un combat, il serait étonnant que les Romains n'y eussent pas reproduit quelqu'une de leurs maneuvres habituelles. Nous savons ce qu'on appelait un ordinaire (*ordinarius*); c'était un simple soldat. On donnait en outre ce nom aux soldats de la première ligne qui étaient toujours des fantassins. Et sachant d'ailleurs que dans les premiers temps de Rome, à l'opposé de ce qui se passa plus tard, c'étaient les troupes les plus faibles que l'on mettait en avant, il me semble que ce ne serait pas une conjecture dénuée de probabilité de supposer qu'on rangeait sur la première ligne les simples

pions, les ordinaires (*ordinarii*), en un mot les fantassins. Ne pourrait-on pas alors comparer le second groupe de pièces, celui des errants (*vagi*), qui peuvent parcourir de longues distances, à une sorte de cavalerie? Or, on sait qu'il n'était pas rare que la cavalerie romaine fut rangée derrière l'infanterie, et nécessairement passât pour attaquer entre les rangs des manipules, comme on peut en voir un exemple dans Tite-Live (X, v). Dans ce cas qu'arrivait-il? Les manipules étaient rangés en quinconce; sans doute, dans la pratique, ils ouvraient un peu les intervalles pour laisser passer la cavalerie, mais théoriquement c'était par des chemins obliques que celle-ci devait traverser l'infanterie. Cette considération ne nous offre-t-elle pas une seconde conjecture, c'est que les troupes à longue portée, les errants (*vagi*) étaient considérés comme une sorte de cavalerie et occupaient la seconde ligne? Relativement au mouvement propre à chaque ligne nous revenons par un autre chemin à notre première conjecture, à savoir que les ordinaires ou soldats de la première ligne, les latroncules (*latrunculi*), marchaient pas à pas droit devant eux comme les fantassins, tandis que les errants ou combattants de la seconde ligne, les larrons (*latrones*), couraient obliquement suivant la diagonale des carrés. Mais les latroncules n'avaient-ils que le mouvement en avant? Peut-être, et je le dirai plus loin pourquoi je le suppose. Quant aux larrons, ils ne devaient pas être doués seulement du mouvement oblique, car l'épithète d'errants (*vagi*) que leur donne saint Isidore éveille naturellement l'idée de mouvements exécutés dans des sens divers. Mais ils devaient toujours se mouvoir selon des lignes droites et non selon des lignes brisées. Le choix de la direction n'avait lieu qu'au point de départ de la pièce.

Ainsi la table du jeu des latroncules, armée de toutes ses pièces, devait ressembler à un échiquier dont la ligne des pions peut nous

représenter les latroncules, et dont les huit pièces de chaque joueur, au lieu d'être différentes de forme et inégales en puissance, seraient toutes semblables et équivalentes à la reine.

Les anciens se servaient de pièces modelées en cire ou faites de verre, comme le dit Pline dans deux passages sur lesquels nous allons revenir un peu plus bas. Parfois même les gens riches en avaient en pierres précieuses; l'épigramme suivante de Martial (XIV, xx) en témoigne : « Si tu joues aux combats insidieux des larrons, de diamant sera ton soldat ainsi que ton ennemi. » Enfin souvent leurs pièces affectaient d'autres formes, celle de quadrige par exemple, ainsi que nous le verrons ci-dessous dans Suétone. Les pièces authentiques du jeu romain sont très-rares dans les musées. Un antiquaire de la fin du seizième siècle, Paul Pétau, en possédait plusieurs spécimens dans son cabinet. Elles ont été publiées (P. Pétau, *Explications d'antiquités*, pl. xxii) en 1757, fort longtemps après sa mort, mais à peu près en vain. Les pièces y sont rangées sur un damier imaginaire, sans qu'on ait pris la peine de dire, avec quelques détails sur leur forme, quelles sont celles en pierre précieuse, quelles sont celles en verre. La planche n'est accompagnée que de cette courte explication, dénuée de tout esprit de critique : « Echets des anciens Romains, partie en pierres précieuses, partie de verre ou de cristal, rangés exprès en ordre pour donner une idée de leur distribution. » On voit que c'est une réunion arbitraire de pièces ayant diverses origines. Elles sont assez frustes, et la plupart de forme conoïde ou cylindrique. Nous avons jugé inutile de reproduire cette planche, dont nous n'aurions pu tirer aucun profit pour la connaissance du jeu. Nous devons nous en tenir aux témoignages écrits des anciens.

Pline rapporte (VIII, liv) « qu'au témoignage de Mucianus on a vu des singes jouer aux latroncules (*latrunculis lusisse*), étant parvenus par l'usage à distinguer les figurines modelées en

cire (*fictas cera icones usu distinguente*). » Ainsi nous voyons les Romains se servir comme les Grecs de petites figurines (*icones*) à tête façonnée. Et il ressort évidemment de cette phrase de Pline que toutes les pièces n'étaient pas identiquement les mêmes comme dans notre moderne jeu de dames. Un autre passage de Pline (XXXVI, XXVI) nous explique que, parmi les objets que l'on fabriquait en verre, il faut compter les calculs (*calculi*), qu'on appelait parfois pièces de l'abacus (*abaculi*), et dont quelques-unes même étaient en verre de plusieurs couleurs. Ainsi souvent ce n'était donc pas par la forme que les pièces se distinguaient entre elles, mais par l'apparence diverse qu'elles présentaient dans le mélange des verres colorés. Par exemple, les latroncules pouvaient être, d'une part de verre mélangé de noir, de l'autre de verre mélangé de rouge, et les larrons, d'une part de verre mélangé de noir et de jaune, et de l'autre, de verre mélangé de rouge et de jaune. Notre hypothèse, jusqu'à présent, cadre avec les deux assertions de Pline. Si on voulait, sans tenir compte de la forme, distinguer les larrons et les latroncules de chaque joueur, il fallait composer quatre mélanges de verre de couleur. Si, au contraire, on voulait tenir compte de la forme et de la couleur, il fallait, un jeu étant blanc ou rouge et l'autre noir, distinguer dans chaque jeu les larrons des latroncules par une différence de grandeur. Nous allons voir maintenant notre hypothèse, qui a déjà pris un caractère de probabilité, se changer en certitude en examinant un passage de Suétone, bien court, mais d'une importance considérable.

Suétone, en effet, nous apprend, dans la vie de Néron (XXII), que « dans le commencement de son règne il jouait sur l'abacus (*in abaco*) avec des quadriges d'ivoire. » On a expliqué cette phrase en disant qu'il n'y avait que certaines pièces, comme les tours ou les cavaliers, qui fussent des quadriges. En un mot ceux

qui veulent voir les échecs dans les latroncules ont été conduit nécessairement à supposer que Suétone s'était insuffisamment exprimé. Qu'on prenne garde : avec un autre historien cette supposition ne serait sans doute pas autrement grave, car on voit chaque jour des écrivains, fort instruits d'ailleurs, commettre des infidélités involontaires, quand il s'agit de détails spéciaux et de termes techniques d'une science ou d'un art qu'ils n'ont pas approfondi ; mais Suétone, il faut le rappeler, avait justement écrit un livre sur les jeux et devait par conséquent connaître la matière à fond et dans tous ses détails. Quand il s'agissait d'un jeu dans ses ouvrages, le terme précis, nous en sommes certain, lui arrivait tout naturellement à l'esprit. Il faut donc supposer, au contraire, que Suétone n'a pas commis d'inadvertance ; et s'il nous dit que Néron jouait avec des quadriges d'ivoire, il faut regarder cette assertion comme absolument vraie et comprendre que toutes les pièces étaient des quadriges, ce qui d'ailleurs est très-simple à expliquer dans notre hypothèse. Chaque jeu, l'un étant rouge ou noir, l'autre blanc, c'est-à-dire d'ivoire naturel, se composait de deux rangs de quadriges, différant simplement entre eux par la grandeur.

Etant maintenant fixé sur la table, sur la forme et sur la valeur des pièces, nous devons examiner un terme par lequel les latins désignaient les cases de la table à jouer ; c'est le mot *mandra,* pris du grec, qui signifie proprement un espace clos comme un parc à moutons ou comme une étable. Il éveille toujours dans l'esprit une idée de clôture ; on l'emploiera, par exemple, pour désigner un endroit palissadé. Sur cette signification propre du mot tout le monde est d'accord, mais quelques savants ont voulu en pousser plus loin la signification et Wendsorff a cherché à prouver que les latins appelaient *mandra,* non pas les cases occupées par les pions, mais les pions eux-mêmes. Sans doute, tout

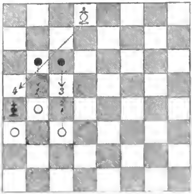
n'est pas erreur dans l'assertion de Wensdorff, et dans plus d'un cas il sera nécessaire de traduire ce mot par celui de pion, mais il ne s'ensuit pas de là qu'il ait désigné chez les Romains le pion et la foule ou la file des pions. Il ne prend cette signification que par suite d'une opération de l'esprit. La *mandra* est proprement un espace clos, c'est pourquoi il désignera aussi bien l'écurie ou l'étable, que dans l'écurie ou dans l'étable chaque espace fermé occupé par un des animaux. De sorte que *mandra* s'appliquant à l'écurie et aussi à la stalle, à la case de chaque cheval, on pourra désigner l'ensemble des stalles, c'est-à-dire l'écurie, tantôt par le singulier *mandra*, tantôt par le pluriel *mandræ*. Voyons les deux exemples sur lesquels Wensdorff appuie sa théorie. Le premier est tiré d'une épigramme de Martial (V, XXII) : « A peine puis-je rompre (pour passer) les longues files des mules (*longas mulorum rumpere mandras*). » Remarquez que je traduis comme Wensdorff, ce qui n'est pas une raison pour que le mot *mandra* signifie proprement une file. Dans la pensée du poëte il y a nécessairement plusieurs files de mules; or, chacune se compose de mules appartenant à un même maître et vivant dans la même écurie; chaque file est donc rigoureusement une écurie de mules. Si je traduis par file, c'est par suite d'une opération de l'esprit ; c'est par ce que je sais que généralement les animaux qu'on conduit se rangent ainsi. Ce n'est, si l'on veut, que de la fidélité au second degré. Le second exemple est de Juvénal (III, 237), dans un passage où celui-ci parle des bruits de la ville qui troublent le repos des habitants et parmi lesquels il compte, « les cris poussés par une troupe d'animaux qui s'arrête, » et plus textuellement : « les cris d'une écurie arrêtée (*stantis convicia mandræ*). » Or je ne vois pas dans ces deux exemples que le mot *mandræ* puisse signifier les animaux eux-mêmes; il en désigne l'ensemble, mais comme tout contenant s'emploie pour désigner son contenu.

Si maintenant nous appliquons le même raisonnement aux exemples qui ont trait plus spécialement au jeu des latroncules, nous dirons qu'on appelle *mandra* l'espace carré occupé par chaque pion et aussi la rangée des pions ou plus exactement l'espace qui comprend la rangée des cases occupées par les pions ou latroncules ; de sorte qu'on pourra appeler la file des pions *mandra* ou *mandræ*. Il est cependant une distinction peut-être un peu subtile mais très-importante à faire, c'est que rigoureusement on ne devait pas appeler *mandra* toute case indistinctement, mais seulement chaque case réellement occupée par un pion. En effet, conformément à sa signification propre, ce mot implique l'idée d'espace clos par une barrière; or toute case inoccupée est ouverte et accessible de tous les côtés, tandis que le pion en se transportant dans une case transforme cet espace ouvert en une sorte de redoute, à laquelle convient parfaitement le nom de *mandra*. Voilà pourquoi on pourra employer le mot *mandræ* pour désigner les latroncules, ce mot ne s'appliquant rigoureusement qu'aux cases effectivement occupées. Ainsi on appellera *mandra* toute case quelle qu'elle soit qui vient d'être occupée par un latroncule ; et on donnera le même nom à une suite quelconque de cases renfermant un pion. Par exemple, si un joueur a avancé ses latroncules de manière à les former en coin, on désignera par le mot *mandra* cette suite de cases formant un angle aigu et se présentant à l'esprit comme un véritable rempart. C'est avec cette signification que Saleius Bassus, comme nous le verrons, l'a employé.

On conçoit dès lors très-bien que, quoique *mandra* ne soit le nom d'aucune pièce, ce mot pourra désigner souvent le pion occupant, et qu'on pourra le traduire par le terme de pion ou de latroncule, au lieu d'employer l'expression de « case occupée par un pion. » C'est évidemment le sens qu'il faut lui donner dans ce passage d'une épigramme de Martial (VII, LXXII) : « Si, vainqueur

de Publius et de Novius, tu les enfermes au moyen de tes pions et d'un larron de verre (*mandris et vitreo latrone clausos*). » L'allusion de Martial porte sur des victoires, supposées gagnées sur Publius et sur Novius, et a trait par conséquent à des fins de partie. Nous avons, dans la figure suivante, interprêté le coup dont parle le poëte. On y voit les pièces dans la position qu'elles

NOIRS



BLANCS

occupent quelques coups avant la fin. Supposons que les joueurs jouent alternativement les coups 1, 2, 3, 4; au quatrième coup les pièces sont dans la position indiquée dans l'épigramme. Les deux latroncules noirs seront dits réduits à l'impuissance (*inciti* ou *ad incitas redacti*), et le larron noir sera enfermé par les latroncules et un larron blanc. Si un seul larron blanc est suffisant pour arriver à la catastrophe finale décrite par le poëte, c'est que les latroncules noirs sont réduits à l'impuissance par les latroncules blancs qui se trouvent devant eux, ce qui nous permet de conjecturer que

les latroncules, ainsi que nous l'avons annoncé, devaient toujours avancer sans jamais pouvoir reculer.

Ovide a parlé du jeu des latroncules dans trois passages de ses œuvres. Le plus court et le plus simple est dans l'*Art d'aimer* (II. 207). Le poëte conseille la complaisance à l'amant, il lui dit comment il doit se laisser vaincre au jeu et abandonner la victoire à sa maîtresse : « Si une pièce (*calculus*), s'avance comme pour une attaque (*sub imagine latrocinii*), fais que ton soldat périsse sous un ennemi de verre. » Ces vers ne renferme qu'une allusion générale au jeu et ne demande pas d'autre explication.

Le passage des *Tristes* (II, 1, 477), veut quelques éclaircissements. Ovide parle de traités sur les jeux : « Là, dit-il, on apprend comment le soldat s'avance en droite ligne (*recto grassetur limite*), dans ce jeu où une pièce périt au milieu de deux ennemis (*medius gemino calculus hoste perit*) ; comment il faut savoir tenter la poursuite et rappeler la première pièce envoyée à l'attaque ; et comment celle-ci pour assurer sa fuite ne doit pas se lancer sans être accompagnée. » Le premier vers a trait évidemment à la marche des latroncules ; il y est dit que le pion doit traverser le seuil en ligne droite, car pour expliquer cette phrase (*recto grassetur limite*), il suffit de rappeler celle qu'on trouve dans tous les lexiques, où Columelle dit que le mulet marche droit (*recte viam graditur*), c'est-à-dire que le mulet meut chaque jambe dans un plan normal à la ligne de ses épaules. De même le pion se meut dans un plan normal à l'horizontal ; le seuil qu'il traverse c'est le côté supérieur de la case. Lorsqu'Ovide dit ensuite que le soldat périt au milieu de deux ennemis, il faut sous-entendre cette autre phrase incidente : « S'il ne peut échapper à cette double étreinte. » En effet chaque fois qu'une pièce se trouve placée entre deux pièces ennemies, elle est en prise, et elle périt, si elle ne peut pour se dégager se porter soit en avant, soit en arrière. Elle pourra

même rester sans danger dans cette position, si le joueur, pour se donner le temps de dégager sa pièce, met lui-même en prise une de celles de son adversaire, de façon que celui-ci hésite à prendre mais à se laisser prendre. Nous avons d'ailleurs à ce sujet le témoignage de Sénèque. Dans une de ses lettres (CXVII), qui nous apprend en même temps qu'une pièce (*calculus*), dans cette position était dite enchaînée, liée (*alligatus*), il nous dit qu'un homme dont la maison brûle ne va pas s'arrêter devant une table de latroncules (*tabula latruncularia*), pour savoir comment une pièce liée pourra se dégager (*quomodo alligatus exeat calculus*). On voit donc qu'une pièce (*calculus*) liée (*alligatus*), c'est-à-dire entre deux ennemis, n'est qu'en prise et n'est perdue définitivement que si elle ne peut se dégager (*exire*).

Le troisième passage d'Ovide est dans l'*Art d'aimer* (III, 357); il y donne des conseils à la jeune femme sur l'éducation de son esprit. Il veut qu'elle apprenne différents jeux et s'y exerce : « Qu'elle ne joue pas, dit-il, à l'étourdi les combats pleins de ruses des larrons ; c'est là qu'une pièce périt sous une double étreinte de l'ennemi ; c'est là que guerroie le combattant, qui se trouve pris s'il n'est pas accompagné de son égal (*bellator suo prensus sine compare*), et que souvent un des deux rivaux (*æmulus*) rebrousse le chemin parcouru. » C'est dans ce passage que ceux qui se sont préoccupés d'assimiler les latroncules aux échecs ont voulu voir une allusion à la reine et traduire : « Le roi pris sans sa compagne, c'est-à-dire sans la reine (*bellator sua prensus sine compare*). » D'abord, même aux échecs, ce ne serait que fort peu juste et ici cela n'a pas de sens. Ovide veut dire qu'un joueur, quand il avance une pièce, doit toujours la soutenir par une autre pièce semblable, c'est-à-dire que les latroncules doivent se défendre mutuellement, s'avançant autant que possible sans rompre leur ligne; et que, si on envoie combattre un larron, il faut le faire accompagner

par son pareil, par un autre larron. En effet, dans une position avancée, un larron serait mal soutenu par un latroncule, car au moindre danger, si le larron était obligé de reculer, il laisserait aux mains de l'ennemi le latroncule qui ne peut le suivre. Il est clair d'ailleurs que ce sont des pièces de même puissance qui peuvent se prêter l'assistance la plus efficace. Quand on lance un larron à l'attaque, on le fait accompagner d'un de ses égaux, qui devient alors son compagnon, son rival, son émule (*æmulus*); et le dernier vers fait allusion à cette situation d'une pièce qui combat, accompagnée de son pareil, de son émule, et qui est obligée de battre en retraite.

Il nous reste maintenant à examiner les vingt vers que, dans son petit poëme, Saleius Bassus a consacrés à la description du jeu des latroncules. On sait que ce poëme de deux cents soixante et un vers a tour à tour été attribué à Virgile, à Ovide, à Lucain et à Stace. Wensdorff l'a très-heureusement restitué à Saleius Bassus. Il est adressé à Cneius Calpurnius Pison. Un scholiaste de Juvénal (v, 109) nous apprend que ce Calpurnius Pison était d'une habileté si grande aux latroncules qu'on faisait cercle pour le voir jouer. Il n'est donc pas étonnant que Saleius Bassus ait consacré quelques vers à faire l'éloge du talent de Pison. Ces vers au nombre de vingt, constituent le passage le plus considérable que nous ait légué l'antiquité sur le jeu des latroncules. S'il contient les mêmes détails que ceux déjà observés, il en renferme d'autres qui ajouteront à la somme de nos connaissances. Je vais d'abord en donner la traduction et je reviendrai ensuite sur les points qui méritent de fixer notre attention.

Le passage commence au vers 178 : « Si fatigué du poids de l'étude, dit le poëte, il te plaît cependant de ne pas rester dans l'inaction et de te livrer à quelque jeu qui demande de l'habileté, une table s'ouvre aux manœuvres ingénieuses de tes pièces. C'est

là que les soldats de verre se livrent des combats où tantôt c'est un blanc qui enchaîne des noirs, tantôt c'est un noir qui enchaîne des blancs. Mais qui ne t'a pas tourné le dos? Sous un tel chef quelle pièce a reculé? Quelle de tes pièces, devant périr, n'a pas perdu l'ennemi? De mille manières ton armée combat. Celui-ci dans sa fuite enlève celui qui le poursuivait, celui-là accourt d'une longue retraite où il restait aux aguets; cet autre ose se mêler à la lutte et trompe l'ennemi qui accourait au pillage. Celui-ci subit deux échecs, et, semblable à une pièce enchaînée, enchaîne lui-même deux ennemis. Celui-là se lance à de plus grands exploits; rapide, il brise la ligne des pions, se précipite dans les troupes ennemies et renversant le retranchement il porte le ravage dans les murs. Cependant malgré les combats auxquels s'acharnent tes corps de troupes, ta phalange reste unie ou dépouillée de peu de ses combattants; tu remportes la victoire et dans tes mains résonnent de nombreux captifs. »

Nous devons nous arrêter sur quelques expressions de Saleius Bassus et les expliquer de façon qu'il ne reste plus le moindre doute dans l'esprit du lecteur. « La table s'ouvre (*tabula aperta* »), dit le poëte. On peut comprendre cela de deux façons. Bassus veut dire que la table, comme souvent nos damiers modernes, ployée en deux, s'ouvre réellement, ou bien il veut faire enteudre, par cette expression figurée, que la table se présente à lui comme on dit d'une route qu'elle s'ouvre devant nous. L'un ou l'autre sens peut être accepté.

« C'est là que tantôt un blanc enchaîne des noirs, tantôt un noir enchaîne des blancs (*ut niveus nigros nunc et niger alliget albos*). » Est-ce une pensée générale et Bassus veut-il exprimer par là que c'est un jeu où tantôt ce sont les noirs qui mettent les blancs en échec, tantôt les blancs qui font échec aux noirs? Cette manière de traduire, plus conforme au texte que la suivante, n'a

pas besoin d'explication; ce n'est qu'un coup d'œil jeté sur la tactique générale du jeu. Mais si l'on comprend que c'est dans ce jeu que tantôt un noir enchaîne deux blancs, que tantôt un blanc enchaîne deux noirs, on peut à la rigueur admettre cette version et l'expliquer, ce que, pour éviter des répétitions inutiles, nous ferons un peu plus bas à propos d'un passage très-curieux où ces diverses circonstances seront parfaitement éclaircies. Remarquons que nous retrouvons dans ces vers l'expression technique que nous avait apprise Sénèque; on disait d'une pièce qu'elle en liait une autre (*alligare*).

« Sous un tel chef (*te duce*) quelle pièce a reculé! » Ce jeu est assimilé à une véritable guerre : la pièce, c'est le soldat (*miles*); celle de l'adversaire, c'est l'ennemi (*hostis*); le jeu lui-même ce sont des guerres (*bella*) et chaque joueur est un général (*dux*). Le jeu de chaque adversaire est une armée (*acies*); c'est ainsi qu'il dit : « De mille manières ton armée combat (*acies tua dimicat*). » Les pièces tendent de véritables embuscades, c'est ce que le poëte appelle se tenir aux aguets (*in speculis*). Enfin enlever des pièces à l'ennemi, c'est faire du butin (*præda*).

Nous voici au passage peut-être le plus curieux et jusqu'ici le plus obscur. « Celui-ci subit deux échecs (*ancipites subit ille moras*) et, semblable à une pièce enchaînée (*similisque ligato*), il enchaîne lui-même deux ennemis (*obligat ipse duos*). » Le sens de la première partie de la phrase est très-clair; le poëte y fait allusion à la position critique d'une pièce prise entre deux feux. « Cette pièce, dit Bassus, subit deux échecs. » Or un mot est remarquable c'est le mot *mora*, retard, obstacle, et que notre mot échec traduit parfaitement. Il est remarquable en ce que sans doute c'est ici le terme technique; et je m'étonne que jusqu'ici il ait échappé à l'attention des savants et qu'il ne leur ait pas servi à expliquer une médaille conservée à la bibliothèque impériale.

Cette médaille, que nous reproduisons, se trouve rangée, je ne sais pourquoi, parmi les médailles spintriennes. Elle n'a certainement rien d'érotique. Au revers elle porte le chiffre XIII ; de l'au-




tre côté elle offre la représentation d'une scène jusqu'ici mal comprise et qui rappelle la peinture sur vase que nous avons reproduite au sujet de la pettie. Deux hommes sont assis sur des escabeaux en face l'un de l'autre. Entre eux deux est une table de latroncules posée sur leurs genoux. Rich qui dans son dictionnaire (au mot *tabula*) ne nous donne qu'une scène égyptienne, prétend que dans les représentations de ces sortes de jeux la table est toujours vue de profil. C'est une erreur, car ici le point de vue est au-dessus de la table, dont on aperçoit la surface et çà et là des têtes de pièces. Naturellement la figure de la table est trop petite pour que le graveur ait pu figurer véritablement une partie; il lui a suffi de l'indiquer. La médaille d'ailleurs est assez fruste ; mais, quand on l'éclaire convenablement, on aperçoit les pièces comme des points brillants. Le joueur de droite lève la main ; il semble être dans l'attitude d'un joueur surpris par un coup de son adversaire et qui, se voyant perdu, invoque le secours d'une divinité. Le joueur de gauche a la main étendue vers la table et vient de jouer et de porter une attaque décisive; c'est-à-dire de faire un échec auquel sans doute l'autre échappera difficilement et cette action se lie d'une façon étroite avec l'inscription MORA, placée au-dessus des deux joueurs, et qui veut dire, ainsi que nous l'avons

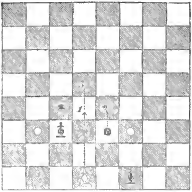
VU, ÉCHEC. Sans doute cette médaille avait attiré l'attention, mais je ne sais pourquoi on l'attribuait jusqu'à présent au jeu de la mourre, en italien de la *morra*, à cause de la ressemblance apparente des deux mots *mora* et *morra*. Le mot *morra* en effet est italien, mais les Romains disaient jouer à la mourre, « *micare digitis* » et le mot *mora* en tant que signifiant *morra* n'est pas latin. Aussi, dans son *Iconographie des empereurs romains*, où il reproduit cette médaille de bronze (pl. X, méd. 4), M. Ch. Lenormand, tout en répétant cette prétendue explication, reste prudemment dans le doute. Pour moi il n'y a aucun doute possible; le mot *mora*, échec, qu'on lit sur cette médaille n'est autre que le terme dont s'est servi Saleius Bassus. C'est absolument comme si au-dessus d'une scène de joueurs d'échecs nous mettions cette simple épigraphe explicative: ECHEC! Peut-être cette médaille était-elle une tessère donnant entrée au théâtre pour les représentations d'une pièce perdue, imitée d'une des nombreuses comédies grecques, où les joueurs étaient pris à parti, et dont il ne serait pas impossible que le titre ait été ce même mot *Mora*, de même que l'expression, par exemple, d'*Echec et mat* est, si je ne me trompe, le titre d'une comédie moderne. Mais il ne faut pas insister sur ce côté forcément obscur de la question.

Puisque nous parlons de ce double échec, qui est en quelque sorte la clef de voute du jeu romain, nous pouvons nous y arrêter un instant pour faire part au lecteur de quelques nouvelles conjectures. On peut, sans inconvénient, supposer que les pièces, qu'elles fussent des larrons ou des latroncules, pouvaient faire échec dans toutes les directions; car nous savons, par nos jeux de dames et d'échecs, que la manière de prendre ou de faire échec n'est pas toujours liée d'une façon rigoureuse avec la marche des pièces, et que souvent une pièce peut prendre dans une direction où elle ne peut pas marcher. Nous admettrons en outre que si les

latroncules ne pouvaient faire échec qu'à une pièce se trouvant dans une case immédiatement voisine de la leur, les larrons pouvaient porter leurs coups de plus loin. Ainsi, lorsqu'une pièce est en échec entre un larron et un latroncule, un intervalle peut exister entre la pièce et le larron, mais il ne doit point y en avoir entre la pièce et le latroncule.

Revenons à Saleius Bassus : « Celui-ci subit un double échec, et, semblable à une pièce enchaînée, enchaîne lui-même deux ennemis (*similisque ligato obligat ipse duos*). » Cette phrase est restée jusqu'ici inexpliquée. Il faut bien faire attention que nous avons là deux moments successifs, c'est-à-dire deux coups, l'attaque et la riposte. Mais nous ne pourrons pas mieux faire comprendre ces deux coups qu'en les figurant aux yeux.

BLANCS



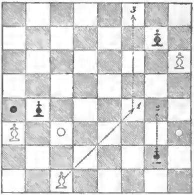
NOIRS

C'est aux Blancs à jouer : Supposons qu'ils portent le larron en 1 ; aussitôt les noirs jouent le coup n° 2. Le larron blanc se trouve

ainsi dans la position d'une pièce en prise, semblable à une pièce liée (*similis ligato*), selon l'expression de Bassus. Mais il est facile de voir que cette pièce, bien qu'en échec, est loin d'être prise; car, au contraire, se portant dans une case voisine par le coup n° 3, c'est elle à son tour qui enchaîne deux ennemis (*obligat ipse duos*). Les Noirs auront deux latroncules en prise, dont, le coup suivant, un restera certainement dans les mains de l'ennemi.

Le même coup peut se présenter d'une façon un peu différente: supposons qu'au coup n° 1, joué par les Blancs, les Noirs aient répondu par le coup n° 2. Le larron blanc se trouve en échec (*similis ligato*); mais, par le coup n° 3, c'est au contraire lui qui enchaîne deux larrons noirs (*obligat ipse duos*).

BLANCS

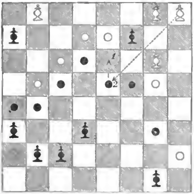


NOIRS

C'était évidemment là un des coups les plus fructueux, et celui que les joueurs s'efforçaient de préparer. C'est pourquoi, en se

reportant au cinquième vers de la description de Bassus, il ne serait pas étonnant que le poëte eut voulu dire : « Ce jeu où tantôt c'est un noir qui enchaîne deux ou plusieurs blancs, où tantôt c'est un blanc qui enchaîne deux ou plusieurs noirs. » Car une pièce peut ainsi enchaîner, non-seulement deux ennemis, mais usqu'à cinq à la fois. C'est ce dont on peut se rendre compte au moyen de la figure ci-jointe. Les Noirs ont encore sept larrons et sept latroncules; les Blancs ont quatre larrons et six latroncules.

BLANCS



NOIRS

La position des Noirs est excellente, en même temps qu'ils ont l'avantage numérique. Mais, un peu à l'étourdi, les Noirs avancent un latroncule par le coup n° 1; aussitôt un larron blanc, qui se tenait aux aguets (*in speculis*), se jette, par le coup n° 2, dans la case abandonnée par les noirs, et fait échec à cinq latroncules noirs à la fois. Naturellement, dans le cas de la partie figurée ici, les noirs ne seront pas embarrassés pour riposter par un autre

échec; mais ce que nous voulions montrer, c'était la possibilité d'enchaîner cinq pièces à la fois, afin que le lecteur pût voir que la mise en échec de deux et même de trois pièces devait être très-fréquente. A la suite d'un tel coup, habilement préparé, une des pièces devait presque toujours rester aux mains de l'ennemi.

Pour faire comprendre la suite du poëme, peu de mots suffiront. « Celui-ci avec promptitude, la rangée des pions étant brisée (*mandra fracta*) se précipite au milieu des troupes. » On conçoit, en effet, que chaque joueur évite de laisser entamer ses pions; il s'efforce de les avancer en s'en faisant en quelque sorte un rempart; car, dès que cette ligne est tournée, ou dès que l'adversaire à pu y faire une brèche, celui-ci, pénétrant facilement sur les derrières de l'ennemi, peut multiplier les échecs en mettant ses pièces entre deux feux.

Enfin la partie se termine par la prise des pièces; ou si on ne les prend pas toutes, on réduit celles qui restent à l'impuissance, ainsi que nous l'avons expliqué plus haut.

Nous avons, je crois, suffisamment éclairci les diverses circonstances du jeu. D'après le petit poëme de Saleius Bassus, d'après les allusions assez nombreuses qu'on rencontre dans Ovide et dans Martial, on peut conclure que ce jeu fut très à la mode à Rome, et qu'il s'y conserva longtemps pur de tout mélange. On le jouait partout, jusque dans les loisirs des garnisons et des camps. Ainsi que nous l'avons vu, tout y avait pris une allure militaire; le vainqueur, dernier détail à noter, prenait le nom d'Imperator, comme un général qui aurait vaincu une armée ennemie. C'est ce qui ressort d'un passage de Vopiscus dans la vie de Proculus (XIII) : « Un jour, dit l'historien, qu'à la suite d'un repas on jouait aux latroncules, il arriva à Proculus de sortir dix fois de suite Imperator; alors, un plaisant qui avait le talent de l'à propos, lui dit : Je vous salue, Auguste; et ayant apporté

une pièce de drap de pourpre il la jeta sur ses épaules, et le proclama Imperator. »

On peut supposer que les latroncules se conservèrent plus ou moins en faveur jusqu'à l'introduction des échecs en Europe. Mais alors commença pour le jeu romain la véritable époque de décadence et d'oubli. Les échecs et les latroncules étaient les descendants de la mérelle primitive; mais les échecs surpassaient les latroncules en science et en intérêt; la marche des pièces était plus variée, ainsi que leurs valeurs et leurs combinaisons. Je n'ai pas besoin d'insister sur le mérite des échecs. Les latroncules tenaient le rang entre le simple jeu de dames et les échecs. Mais son éclat ne fut pas long à pâlir devant celui de ce dernier jeu. Il dût tomber en défaveur, peu à peu s'oublier et bientôt il n'en resta plus qu'un souvenir confus qui finit par s'effacer complètement.

Jusqu'ici la sagacité des savants n'avait pu parvenir même à avoir une idée exacte du jeu romain. Les passages des auteurs anciens qui en parlent, y compris le poëme de Bassus, paraissaient ne renfermer que des obscurités qu'on désespérait d'éclaircir. Nous espérons avoir eu le bonheur de réussir dans cette restauration pour laquelle d'ailleurs les travaux de ceux-là même que nous réfutons ont été d'un prix inestimable. Sans doute dans tout jeu, outre les règles principales, il existe un certain nombre de règles secondaires destinées à rendre le jeu plus imprévu, plus piquant, plus varié dans ses combinaisons. Il nous faut, je crois, désespérer de connaître les règles secondaires auxquelles était soumis le jeu des latroncules, mais la connaissance des règles générales suffit pour nous donner une idée exacte de la nature du jeu, de son but et des manœuvres des pièces.

Nous ne croyons pouvoir mieux terminer cette longue discussion qu'en présentant au lecteur un résumé succinct de l'ensemble des règles générales du jeu des latroncules.

### Article premier.

*De la tablè à jouer.*

La table à jouer est un carré divisé en un certain nombre de cases, soit 64, soit 144. Supposons 64. Les cases sont alternativement blanches et noires, soit horizontalement, soit verticalement, de manière à offrir, dans le sens des diagonales, des rangées de cases blanches et des rangées de cases noires.

### Article deuxième.

*Des pièces, de leur nombre, de leur place.*

Les pièces sont au nombre de trente-deux, seize noires pour un des joueurs, seize blanches pour l'autre.

Ces seize pièces se divisent en deux groupes de huit pièces chacun, le groupe des larrons et celui des latroncules.

Les larrons se distinguent des latroncules, soit par une différence de grandeur, et dans ce cas les latroncules sont plus petits, soit par une diversité de couleurs.

On commence par ranger les larrons sur les cases qui bordent les cotés supérieurs et inférieurs de l'échiquier. Devant eux on place les latroncules. Chaque jeu est ainsi rangé sur deux lignes, les latroncules devant et les larrons derrière.

### Article troisième.

*De la marche des pièces.*

Les latroncules ne peuvent marcher qu'en avant, droit devant eux, et n'avancent jamais que d'une case à la fois.

Les larrons peuvent marcher dans toutes les directions et franchir plusieurs cases à la fois, mais en ligne droite et à la condirion que les cases intermédiaires soient inoccupées.

### Article quatrième.

*Du but du jeu.*

Le but du jeu est de prendre toutes les pièces de l'adversaire.

Cependant un joueur auquel il resterait encore plusieurs pièces, mais dans une position telle qu'il ne pût les bouger, aurait perdu comme si toutes ses pièces avaient été prises.

### Article cinquième.

### *Des échecs et de la prise des pièces.*

Une pièce est prise lorsqu'elle ne peut se soustraire à un échec.

Une pièce est en échec quand elle se trouve entre deux pièces ennemies.

Les latroncules, quoique ne marchant qu'en avant et perpendiculairement, peuvent faire des échecs obliquement et dans toutes les directions.

Toutefois le pouvoir de faire échec ne s'étend pour les latroncules que jusqu'à la case voisine, tandis que les larrons ont un pouvoir d'échec égal au pouvoir qu'ils ont de franchir plusieurs cases.

Quand un joueur a une pièce en prise et qu'il ne peut la dégager, il joue nécessairement une autre pièce ; l'adversaire, quand vient son tour, enlève du damier la pièce en prise et joue alors ce qu'il veut.

L'habileté à ce jeu consiste, à mettre en prise, au moyen d'une seule pièce, plusieurs pièces ennemies, de manière à être assuré d'en prendre une.

### Article sixième.

### *Observations générales.*

Le joueur doit avancer prudemment ses latroncules de manière à s'en faire un rempart derrière lequel se retranchent les larrons.

Il doit éviter de laisser tourner ou entamer sa ligne de latroncules, pour éviter les échecs multipliés que subiraient ses pièces facilement prises entre deux feux par l'ennemi.

Les latroncules jouent ainsi un très-grand rôle; c'est souvent de leur disposition que dépend le gain de la partie.

Les pièces, dans l'attaque comme dans la défense, doivent se soutenir mutuellement, mais surtout les pièces de même groupe.

Enfin nous terminerons par cette dernière règle probable : Quand un latroncule arrive à la dernière case de sa rangée verticale, le joueur change ce latroncule contre un larron.

FIN.

# TABLE.

Préface. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . p. V

CHAPITRE I.

Des hochets, des jouets et des poupées. . . . . . . . . 1

CHAPITRE II.

Des jeux des jeunes filles. . . . . . . . . . . . . . 32
§ I. — Jeux divers, rondes, courses, etc. . . . . . . . *id.*
§ II. — Le jeu du baiser. . . . . . . . . . . . . 37
§ III. — Le jeu de la tortue. . . . . . . . . . . . . 38
§ IV. — Le mariage et la vestale. . . . . . . . . . . 43
§ V. — Des jeux de balle. . . . . . . . . . . . . 47
§ VI. — Le jeu des cinq pierres. . . . . . . . . . . 51
§ VII. — La balançoire. . . . . . . . . . . . . . 54
§ VIII. — Les oracles des amants. . . . . . . . . . . 57

CHAPITRE III.

Jeux d'imitation. . . . . . . . . . . . . . . . . 63
§ I. — Le jeu du roi. . . . . . . . . . . . . . *id.*
§ II. — Le jeu des juges. . . . . . . . . . . . . 67
§ III. — Le jeu de l'architecte. . . . . . . . . . . 70
§ IV. — Le jeu du mosaïste. . . . . . . . . . . . 71
§ V. — Le jeu des figures d'ivoire. . . . . . . . . . 72
§ VI. — Le jeu du cheval. . . . . . . . . . . . . 73
§ VII. — Le labyrinthe. . . . . . . . . . . . . . 74

CHAPITRE IV.

Jeux de poursuite et de circumvolution. . . . . . . . . 79
§ I. — Le jeu de la coquille. . . . . . . . . . . . *id.*
§ II. — Le jeu de la fuite. . . . . . . . . . . . . 83

§ III. — Le jeu de l'aveugle. . . . . . . . . . . . . . 84
§ IV. — Le jeu du diable boiteux. . . . . . . . . . . 86
§ V. — Le jeu de la mouche d'airain. . . . . . . . . . . 88
§ VI. — Le jeu de la main chaude. . . . . . . . . . . *id.*
§ VII. — Le jeu du pivot. . . . . . . . . . . . . 89
§ VIII. Le jeu de la corde. . . . . . . . . . . . . 91
§ IX. — Le jeu du pot ou de la marmite. . . . . . . . *id.*

## CHAPITRE V.

JEUX ET EXERCICES DE FORCE ET DE SOUPLESSE. . . . . . . . 94
§ I. — Le jeu de la traction. . . . . . . . . . . . *id.*
§ II. — Le jeu de la résistance. . . . . . . . . . . 98
§ III. — Les jeux du plataniste. . . . . . . . . . . 99
§ IV. — Des simulacres de combat. . . . . . . . . . 100
§ V. — Des cinq jeux règlementés par Justinien. . . . . . 103
§ VI. — De quelques exercices d'enfants. . . . . . . . 106

## CHAPITRE VI.

DES JEUX D'ADRESSE. . . . . . . . . . . . . . . . . 112
§ I. — Le jet des pierres. . . . . . . . . . . . . *id.*
§ II. — Le jeu des ricochets. . . . . . . . . . . . 113
§ III. Le jeu de la fosse ou du vase. . . . . . . . . . 114
§ IV. — Le jeu du cercle. . . . . . . . . . . . . . 118
§ V. — Le jeu du delta. . . . . . . . . . . . . . . 119
§ VI. — Le jeu de la dispersion. . . . . . . . . . . 121
§ VII. — Le plan incliné. . . . . . . . . . . . . . 123
§ VIII. — Le jeu du porteur. . . . . . . . . . . . 126
§ IX. — Le jeu du palet. . . . . . . . . . . . . . 129
§ X. — Le jeu des piquets. 130

## CHAPITRE VII.

DES ANIMAUX. . . . . . . . . . . . . . . . . . . 133
§ I. — Des jeux des enfants avec les animaux. . . . . . . *id.*
§ II. — Le hanneton. . . . . . . . . . . . . . . 146
§ III. — Des combats de coqs et de cailles. . . . . . . 148

## CHAPITRE VIII.

DU TROCHUS. . . . . . . . . . . . . . . . . . . 159
§ I. — Le jeu du cerceau. . . . . . . . . . . . . *id.*
§ II. — Le jeu du sabot. . . . . . . . . . . . . . 170

## CHAPITRE IX.

DES JEUX DE BALLE. . . . . . . . . . . . . . . . 176

§ I. — Des jeux de balle chez les Grecs. . . . . . . . 176
§ II. — Des jeux de balle chez les Romains. . . . . . . 199

CHAPITRE X.

Du cottabe. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 212

CHAPITRE XI.

Jeux périodiques . . . . . . . . . . . . . . . . . . 241
§ I. — Le jeu des outres enflées. . . . . . . . . . . . id.
§ II. — La course du flambeau. . . . . . . . . . . . 245
§ III. — Le saut par-dessus les flammes . . . . . . . . 250
§ IV. — Les jeux troyeus . . . . . . . . . . . . . 252
§ V. — L'exercice de la peau de taureau . . . . . . . . 258
§ VI. — Les jeux de mai. . . . . . . . . . . . . . 259

CHAPITRE XII.

Des jeux d'esprit . . . . . . . . . . . . . . . . . 260
§ I. — De la plaisanterie. . . . . . . . . . . . . . id.
§ II. — Des griphes . . . . . . . . . . . . . . . 264
§ III. — L'épreuve . . . . . . . . . . . . . . . . 267
§ IV. — La quête dans la lie. . . . . . . . . . . . . 269
§ V. — Claquer au derrière . . . . . . . . . . . . . id.
§ VI. — Donner une chiquenaude . . . . . . . . . . . 270
§ VII. — Montrer au doigt. . . . . . . . . . . . . . 271
§ VIII. — Le claquement de doigt. . . . . . . . . . . 272
§ IX. — La cigogne . . . . . . . . . . . . . . . . id.
§ X. — Le bernement. . . . . . . . . . . . . . . 273
§ XI. — Le stloppus . . . . . . . . . . . . . . . id.
§ XII. — L'as troué . . . . . . . . . . . . . . . 274

CHAPITRE XIII.

Jeux divers et jeux inconnus . . . . . . . . . . . . 275
§ I. — L'éolocrasie. . . . . . . . . . . . . . . . id.
§ II. — Le jeu de la pendaison . . . . . . . . . . . 276
§ III. — Parais, ô ami soleil. . . . . . . . . . . . . 278
§ IV. — Le jeu de Pythagore. . . . . . . . . . . . . 279
§ V. — Le jeu des fèves grillées. . . . . . . . . . . 280
§ VI. — Jeux incertains et inconnus . . . . . . . . . . id.

CHAPITRE XIV.

Des petits jeux de hasard. . . . . . . . . . . . . 284
§ I. Le jeu de pair ou impair. . . . . . . . . . . . . id.

§ II. — Le jeu de pile ou face . . . . . . . . . . . . . . 289
§ III. — Le jeu de la mourre. . . . . . . . . . . . . . 290
§ IV. — Le jeu de la courroie enroulée. . . . . . . . . . 294
§ V. — Le jeu de la pièce d'airain. . . . . . . . . . . . 298
§ VI. — La course des chevaux de bois. . . . . . . . . . 299

CHAPITRE XV.

Des jeux de dés. . . . . . . . . . . . . . . . . . . 302

CHAPITRE XVI.

Des jeux d'osselets. . . . . . . . . . . . . . . . . 325

CHAPITRE XVII.

Le jeu des douze lignes . . . . . . . . . . . . . . . 357

CHAPITRE XVIII.

Des jeux de combinaisons. . . . . . . . . . . . . . . 384
§ I. — La mérelle et les jeux de pessos . . . . . . . . id.
§ II. — La pettie . . . . . . . . . . . . . . . . . . 391
§ III. — La pettie d'Athénée. . . . . . . . . . . . . 405
§ IV. — Le jeu de la ville . . . . . . . . . . . . . 408
§ V. — Le jeu du diagramme . . . . . . . . . . . . . 415
§ VI. — Le jeu d'échecs . . . . . . . . . . . . . . 416
§ VII. — Le jeu du solitaire. . . . . . . . . . . . . 418

CHAPITRE XIX.

Le jeu des latroncules. . . . . . . . . . . . . . . 422

FIN DE LA TABLE.

*Arras, typ. Schoutheer, rue des Trois-Visages.*